
Por sólo 450 ptas. 2'70€
Revista de PLAYSTATION Número 1 en España
Nº 18
8 424094 800032 00018
Portugal 547 $ Cont.
Play manía
HOBBY PRESS
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Novedad
COLIN McRAE 2: El rey del rally
Reportaje
JUEGOS DE CINE: Dinosaurio, Blade, La Momia, 007...
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Comparativa
Pasamos revista a los mejores beat'em up del momento
GUÍA COMPLETA
Todas las claves para vencer y no perder la cabeza en el intento
MEDIEVIL 2
Y Además: A SANGRE FRÍA, GALERIANS, VAGRANT'S STORY, CHASE THE EXPRESS, BISHI BASHI...

SUMARIO

Número 18

EDITORIAL

Como muy bien habréis podido comprobar los que recientemente os hayáis comprado un juego, Sony ha iniciado una nueva política de precios que va a suponer un sustancial alivio para los bolsillos de los sufridos usuarios. Aunque el tema no se puede considerar como una bajada de precios en toda regla, lo cierto es que las nuevas medidas van a permitir que haya un mayor abanico de precios. Así, si antes las novedades costaban una media de 7.990 ptas., ahora vamos a encontrarnos con algunos nuevos lanzamientos que costarán alrededor de 4.990 ptas. o incluso menos, como es el caso del recientemente estrenado *Medievil 2*.

La noticia es, sin duda alguna, para alegrarse. Sin embargo, hemos de decir que no nos satisface del todo. Y no lo hace porque aunque se ha dado un paso hacia adelante, lo cierto es que la situación queda en un terreno demasiado ambiguo como para que podamos hablar de una bajada de precios sin paliativos. A partir de ahora cada distribuidora, ateniéndose a las nuevas reglas, decidirá el precio de cada uno de sus juegos, lo que quizás provoque, inicialmente, un cierto desconcierto: habrá que fijarse muy bien en el precio antes de hacer una compra... Pero bueno, seamos positivos y pensemos que esto puede ser el inicio de una bajada definitiva. Cruzaremos los dedos.

En otro orden de cosas, está cada vez más claro que Sony, lejos de abandonar a su actual PlayStation, va a seguir apoyándola e incluso con más fuerza si cabe. El tema de los precios es una demostración de su interés por conseguir que el mercado de PlayStation siga creciendo; los impresionantes títulos que se preparan es otra buena prueba. Pero por si aún nos quedaba alguna duda, Sony presenta, casi de la noche a la mañana, un nuevo diseño de PlayStation, mucho más pequeño y con pantalla de LCD que, si bien no pude llamarse portátil, sí que permite más posibilidades de transporte y menos limitaciones que la actual PlayStation a la hora de jugar en cualquier sitio. Por supuesto, 100% compatible con juegos y periféricos. Con estos datos está claro que si de algo no hay que dudar es de los años de diversión que nuestra consola todavía puede depararnos.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 9/2000

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

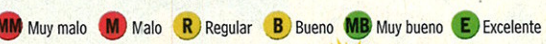
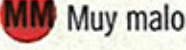


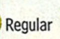
¿CÓMO PUNTUAMOS?

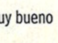
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo 👍 significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

DIGIMON
Los Pokémon de PlayStation

Pese a que la moda Pokémon es un fenómeno exclusivo para Nintendo, los usuarios de PlayStation vamos a poder disfrutar muy pronto de unos monstruitos digitales que tienen muchos puntos en común con Picachu y compañía. Hablamos de Digimon, la respuesta de Bandai a las famosas mascotas de Nintendo.

Nuestros compañeros de Nintendo no son los únicos con mascotas virtuales. Allá por el lejano 1997, Bandai creó su propia serie de pequeños y encantadores monstruitos que ahora, tres años después de su aparición, y tras haber sorprendido y maravillado a medio mundo en todo tipo de formatos (juegos de mesa, tablero, tamagotchis, serie de televisión...), se preparan para su triunfal estreno en PlayStation con el título *Digimon World*.

El juego tendrá como principal aliciente coleccionar y entrenar mascotas virtuales para hacerlas luchar. Para ello comenzaremos con un único Digimon, pero según vayamos ganando combates, iremos ampliando nuestra colección con los enemigos que derrotemos.

Con este fin debemos enfrentarnos a los distintos Digimon, optando dar instrucciones a nuestra criatura, o dejando que se guíe por su instinto.

Pero no todo será lucha. La faceta de entrenador también será muy importante en *Digimon World*, ya que las técnicas de lucha y las estadísticas de nuestras criaturas dependerán del entrenamiento al que las sometamos, y de las instalaciones en las que las entrenemos.

En lo tocante a los personajes, *Digimon World* incluirá a todas las criaturas de la serie, siendo éstas perfectamente reconocibles gracias al gran trabajo gráfico que han realizado sus diseñadores. Así disfrutaremos de unos graciosísimos Digimon poligonales, repletos de detalles, prácticamente idénticos a sus contrapartidas en los dibujos.

Como veis, la idea de *Digimon World* se acerca mucho a la de los Pokémon de Nintendo y puede ser la respuesta a todos los buscáis en PlayStation un juego similar. Lo que todavía no podemos confirmar es su fecha de salida en España, ni si finalmente será Bandai o Acclaim quien lo distribuya. Eso sí, no dudéis que en cuanto sepamos algo seréis los primeros en enteraros.



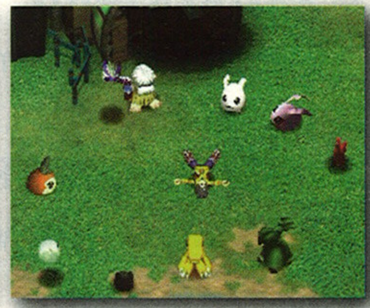
Seguidos de nuestro Digimon podremos recorrer amplios escenarios tridimensionales buscando nuevas criaturas que sumar a nuestra colección.



Además de con el entrenamiento, también es posible aumentar las estadísticas de nuestros Digimon participando en mini-juegos.



En los combates daremos órdenes de ataque a nuestro Digimon que luego él se encargará de aplicar a los rivales.



Todos los Digimon pueden evolucionar y crecer pasando por distintos estados, desde seres simpáticos y entrañables a auténticas "bestias".

Un fenómeno global

Al igual que ocurre con Pokémon, los Digimon son un fenómeno global que cuenta con una serie de TV (que actualmente se emite en La 2), todo tipo de muñecos y merchandising, juegos de mesa, de cartas y hasta hand held estilo Tamagotchi que también se han vendido en España. Seguro que pronto estamos invadidos.



Las cartas

Fotograma de la serie

Juego de mesa

Vuelve Wipeout con más fuerza que nunca





Una de las novedades de esta nueva edición de *Wipeout* es este modo de juego con un look típico de dibujo animado.

Sony va a poner a la venta en breve *Wipeout Special Edition*, una versión mejorada de su excelente *Wip3out*, en la que podremos apreciar un incremento de opciones, vehículos y modos de juego. Así, el modo Campeonato Clásico nos permitirá competir en los circuitos de *Wipeout 2097*, con los vehículos de esta edición y los de *Wip3out*. Además, en el modo Prototipo podremos correr en unos extravagantes entornos con un aspecto de dibujos animados. La inclusión de estos modos de juego realzará la ya de por sí gran jugabilidad de la saga *Wipeout*, y hará de esta versión un título ideal para los amantes de la velocidad.





Ganadores de los pasatiempos de mayo.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Manager de Liga* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de mayo. Enhorabuena a todos.

Daniel Avilés Arredondo .... Alicante
Beatriz Lorenzo Sobrado .... Asturias
José Rodríguez Molina .... Barcelona
Eduardo Quílez Barrioso .... Barcelona
Bruno Capdevila Ibáñez .... Huesca
Javier Pita Barcia .... La Coruña
Roberto Herrero Majuelo .... La Rioja
Xavi Majos Llobeto .... Lleida
Álvaro de San Segundo Gómez .... Madrid
Óscar Esteban Fernández .... Madrid
Nabil Hannavoi Slafti .... Madrid
Roberto Hortal Ruiz .... Tarragona
José A. Ochando González .... Valencia
Iván Guerrero Emper .... Valencia
Víctor Alonso Roselló .... Valencia

¡PlayManía ya está en Internet!

Alegraos queridos lectores, porque ya tenemos página web. Su dirección, que debéis apuntar ya, es www.hobbypress.es/playmania, y junto a una descripción pormenorizada de los contenidos del último número de nuestra revista, también encontraréis todos tipo de servicios como foros y chats en los que podréis dejar vuestra opinión, así como útiles links y buzones de correo gracias a los que podréis poneros en contacto con nosotros. Eso sí, tened en cuenta que la página está dando sus primeros pasos, y que todavía es posible que amplíe y modifique tanto su diseño como sus servicios. Aún así recordad, ya podéis visitarnos en la Red.



Este es el aspecto de la página principal de la Web de PlayManía, desde aquí podéis acceder a todos sus servicios.



Guillemot prepara sus nuevos periféricos

La importante distribuidora de periféricos Guillemot se prepara para, a partir de septiembre, sorprender a todos los usuarios de PlayStation con una nueva gama de periféricos que contarán, entre otras muchas ventajas, con la compatibilidad total tanto con la actual consola como con PlayStation 2.
Quizá el más innovador sea una espectacular tabla que nos permitirá disfrutar a tope de la larga lista de juegos de snowboard, skate y surf que se nos avecina, sin arriesgar los dientes en el intento.
Por la mismas fechas, Guillemot pondrá a la venta un nuevo volante avalado por Ferrari que mostrará la misma calidad y robustez que caracterizan al Shock 2, así como un buen puñado de novedades y un acabado mucho más realista.
Cuando se encuentren a la venta ya os explicaremos todas sus excelencias.



La nueva gama de periféricos Guillemot promete ser sorprendente, tanto por calidad como por variedad. Incluso podrían poner a la venta una alfombrilla para juegos de baile...

Próximos PLATINUM

BUGS BUNNY: LOST IN TIME



Aunque este título no pertenece a la gama Platinum, su inclusión en la serie Infogrames "Héroes Favoritos" lo equipara a uno de ellos, lo que no dará ocasión de disfrutar de un plataformas 3D variado y divertido en compañía del genial Bugs Bunny por sólo 3.990 pesetas.

TOCA 2



La segunda parte del genial *Toca Touring Car* de Codemasters acaba de estrenarse en Platinum, lo que significa que podremos disfrutar del encanto de conducir un montón de superturismos, por sólo 3.990 pesetas.

V-RALLY 2



El juego de rallies más completo del mercado, entra por derecho propio en la serie Platinum, dándonos la oportunidad de disfrutar, por menos de 4.000 pesetas, de unos gráficos de impresión y un montón de opciones y modos de juego.

La nueva Lara Croft

Eidos ha vuelto a cambiar a la modelo que encarna a la emblemática Lara Croft. En esta ocasión, la chica elegida tiene 17 años, es inglesa, y se llama Lucy Clarkson. Curiosamente, fue su padre quien la animó a presentarse, y según ella misma afirma, es el primer trabajo de modelo en el que no la han rechazado por ser demasiado exuberante...

Lucy es la modelo más joven que ha encarnado a Lara, aunque poco tiene que envidiar a las anteriores.

Acclaim distribuirá los títulos de Square

Como muchos sabréis, Crave tiene los derechos de distribución de Square en Europa, lo que significa que Crave es la encargada de de hacer que lleguen a nuestro país joyas del calibre *Final Fantasy IX* o *Vagrant's Story*. Ahora bien, Crave carece de distribuidor en España lo que podría suponer un auténtico problemas para disfrutar de los juegos de Square. Pues tranquilos, según un comunicado de Crave, será Acclaim España la que se encargue de poner a la venta en nuestro país tanto los títulos de la propia Crave como los juegos de Square. Los primero frutos de este acuerdo no tardarán en hacerse notar y muy pronto vamos a tener en las tiendas juegos como *Galerians* (Crave) o el espectacular *Vagrant's Story* de Square. Sin mucho retraso seguirán los esperados *Front Mission 3* (mediados de julio), *Parasite Eve 2* (septiembre) y *Final Fantasy IX* (diciembre).

Calendario de lanzamientos

Bishi Bashi Special	7 de Julio
Colin McRae 2	9 de Junio
Drácula Resurrección	2 de Junio
Dragon Valor	28 de Junio
Grudge Warrior	2 de Junio
Jedi Power Battles	26 de Mayo
Need For Speed: Porsche 2000	30 de Junio
Legend of Legaia	7 de Junio
Nightmare Creatures 2	14 de Julio
Rally Masters	2 de Junio
Roadsters	31 de Mayo
Ronaldo V-Football	31 de Mayo
Suikoden II	7 de Julio
Uefa Euro 2000	19 de Mayo
Victory Boxing Challenge	14 de Mayo

Los más vendidos

(del 5 de mayo al 7 de junio)



1	MEDIEVIL 2
2	JEDI POWER BATTLES
3	BICHOS (PLATINUM)
4	TEKKEN 3 (PLATINUM)
5	SYPHON FILTER 2
6	MANAGER DE LIGA
7	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)
8	SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)
9	BUGS BUNNY (HÉROES FAVORITOS)
10	MICHELÍN RALLY MASTERS

*Lista facilitada por

Los más alquilados

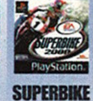
(del 5 de mayo al 5 de junio)









1	EURO 2000
2	JEDI POWER BATTLES
3	GRAN TURISMO 2
4	SYPHON FILTER 2
5	MANAGER DE LIGA
6	MEDIEVIL 2
7	F-1 2000
8	RESIDENT EVIL 3
9	PRIMERA DIVISIÓN STARS
10	SUPERBIKE 2000

*Lista facilitada por

Los "viejos" videojuegos nunca mueren

Quién más quien menos, todos hemos oído hablar de clásicos de la era dorada de los videojuegos como Breakout o Dropship. Gracias a compañías como Hasbro y Atari, que están ultimando unas versiones actualizadas de varios de ellos, pronto volveremos a disfrutar de la magia de estos títulos magistrales.

Breakout

Como siempre, el objetivo del *Breakout* de PlayStation será romper con una pelota murallas de obstáculos. No obstante, en esta ocasión sustituirá los ladrillos y los gráficos 2D por vistosos gráficos tridimensionales que demostrarán las excelencias técnicas de la consola.



Esta nueva versión apostará fuerte por el modo multijugador, donde se introducirán un montón de ítems, power ups y distintos tipos de bolas

Dropship (PS2)

Este clásico sí que va a ganar profundidad con su reestreno en PS2, donde pasará a ser una mezcla de de simulador de combate y juego de estrategia que promete resultar tan espectacular gráficamente como divertido de jugar.



Nuestro objetivo será guiar la nave hasta un lugar seguro donde descargar un equipo de soldados que luego pasaremos a controlar.

Frogger 2: Swampy's Revenge

Como de costumbre, en *Frogger 2* tendremos que ayudar a a una rana a sortear los obstáculos y peligros de 21 niveles distintos. La acción se desarrollará en localizaciones tan dispares como un jardín, un laboratorio subterráneo y el espacio exterior.



En septiembre podremos disfrutar de esta nueva versión de *Frogger*, la segunda en PlayStation, que ha ganado en profundidad y calidad gráfica.

Galaga: Destination Earth

El objetivo será el de siempre: enfrentarnos a hordas de alienígenas. Sin embargo, en esta ocasión los escenarios serán tridimensionales y tan exóticos como naves espaciales destruidas o campos de asteroides. Sin duda, un cambio radical.



Este nuevo *Galaga* mantiene el mismo concepto matamata que el título original, pero todo lo demás sufrirá un cambio más que considerable.

Nuevo precio para Metal Gear

Ya es oficial. Konami nos ha confirmado la bajada de precio de *Metal Gear Solid*, la obra maestra de Hideo Kojima, que desde el día 1 de junio podéis encontrar en las tiendas por 3.990.

Eso sí, no lo busquéis entre los juegos Platinum, porque el juego sigue a la venta con su caja habitual. Esta bajada también puede afectar al Premium Pack, que incluye el juego, una camiseta, una chapa identificativa, un libro de ilustraciones y una demo de *Silent Hill*, y que ahora podréis encontrar en tiendas especializadas como Centro Mail al muy atractivo precio de 6.990 pesetas.

Breves & Fugaces

- Este mes, las listas de ventas japonesas andan un poco revueltas y los primeros puestos son auténticas japonesadas que aquí es difícil que lleguen. ¿Acaso os suena de algo *Super Robot Wars Alpha*, que está en el primer puesto? A nosotros tampoco.
- *Final Fantasy IX* ha sido uno de los temas más traídos y llevados en el sector durante las últimas semanas. La primera noticia relacionada con el juego es que finalmente se pondrá a la venta el día 7 de julio, y no el 19 como anunció Square.
- Siguiendo con *FFIX*, se sabe que la banda sonora la ha compuesto el genial Nobuo Uematse, que ya trabajó en las anteriores entregas para PlayStation. El tema central, que se llama Memories of Life, será interpretado por Emiko Shiratori, la cantante que inauguró con su voz las olimpiadas de invierno de Sapporo'72 y Nagano' 98.
- ¿Qué queréis más de *FFIX*? Bueno, está bien. Square ya ha iniciado el período de preventa del juego, y sólo en el primer día ya se recibieron más de 550.000 peticiones. Además, todos aquellos que hayan reservado el juego recibirán un alucinante muñeco de VIVI, el mago negro del juego, de regalo.
- ¿Qué todavía queréis más? Se sabe que *FFIX* tendrá un juego de cartas mucho más complejo y completo que el de su antecesor. Y tampoco se "descarta" que haya alguna sorpresa en forma de minijuego como los de *FFVII*...
- Y para terminar, una triste. Ya parece casi seguro que *Chronno Cross*, *Legend of Mana* y *Dew-Prism* no van a llegar a nuestro país, según acaba de hacer público Square, por problemas de traducción. Es una verdadera lástima, porque estamos hablando de tres juegos que no tienen nada que envidiar a *Final Fantasy*.



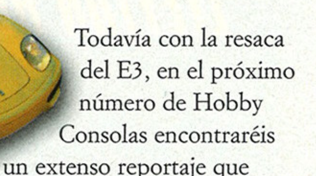
AllStar Tennis 2000
LLEYTON HEWITT
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
ALL STAR TENNIS 2000
PlayStation
Ubi Soft
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation

Sé el mejor entrenador de Pokémon con Nintendo Acción



La revista oficial de Nintendo presenta la guía definitiva de *Pokémon*. Una guía con todos los trucos, claves y las mejores estrategias para ser el mejor entrenador de las tres ediciones disponibles en Game Boy. Este mes publican la primera entrega. No te la pierdas. El otro punto fuerte de su revista de julio es un completísimo repaso al E3 americano, con 18 páginas en las que descubriréis todo lo que se prepara para N64 y Game Boy Color. Las reviews en primicia de *Perfect Dark* y *Pokémon Amarillo* redondean un número explosivo.

HOBBYCONSOLAS
Todos los juegos que vienen



Todavía con la resaca del E3, en el próximo número de Hobby Consolas encontraréis un extenso reportaje que recoge todos los juegos que llegarán para todas las consolas durante los próximos meses. Además, se puntúan títulos como *Perfect Dark*, *Pokémon Amarillo* y *Nightmare Creatures 2*, y se incluye una guía para llegar al final de *Resident Evil Code Veronica*, junto con algunas sorpresas igualmente atractivas.

Computer Hoy 44



Cada vez será más habitual llevar a cabo cualquier tipo de gestión a través de la Red, así que Computer Hoy explica, paso a paso, la forma más rápida y fácil de hacer la Declaración de la Renta 99 por Internet. También se analizan las prestaciones del cerebro del ordenador con una comparativa de todos los procesadores. Para poder disfrutar de las impactantes imágenes en 3D, se han probado seis tarjetas gráficas para saber cuál es la mejor. Como la mejor defensa es el ataque, y los virus se propagan con facilidad, se analizan los mejores antivirus. Todo esto y mucho más por sólo 250 pesetas.

Las mejores fotos de estas vacaciones
PCMANÍA

PCmanía os ofrece este mes una completa comparativa con las mejores cámaras digitales que se pueden encontrar en estos momentos en el mercado. También analizan un total de seis suites de Linux en castellano, ofreciendo la ganadora en uno de los CDs de la revista, mientras en el otro CD incluyen las mejores demos de juegos para este sistema operativo. Y todo ello por sólo 795 ptas.

Juegos & Cía
¡Aupa España!

Participa en la Eurocopa acompañando a la Selección española en su recorrido por los juegos de fútbol del momento en un reportaje especial del deporte rey que se convierte en el tema de portada de este número de Juegos&Cía. Y junto a las secciones habituales, donde repasamos la actualidad de todas las plataformas, de regalo un póster doble con el calendario de la Eurocopa y una fantástica imagen de *RECode Veronica.*





Extra de verano de Micromanía



Descubre en Micromanía todos los juegos de la próxima temporada en un mega reportaje que te convertirá en un auténtico experto en videojuegos. Más páginas que nunca y dos CDs exclusivos para redondear un número doble donde encontrarás, además de las soluciones para resolver los juegos imposibles, los comentarios que más te interesan.

Revista oficial DREAMCAST
La aventura de tu vida

El número 7 de la Revista Oficial Dreamcast se sumerge de lleno en una aventura llena de magia y fantasía. Se trata de *Silver*, un juego que todos los lectores pueden probar gracias a la demo que se incluye en el GD-Rom, junto a otra de *Tony Hawk´s Skateboarding* y dos vídeos de *Dead or Alive 2* y *Wacky Races*. Además, la revista incluye también un amplio reportaje con todas las novedades para Dreamcast que se presentaron en el E3, y una sección de novedades llena de títulos tan impactantes como *RE Code: Veronica*, *V-Rally 2* y *Marvel vs Capcom 2*.





11 NUEVAS pistas en exóticos lugares reales de todo el mundo: Londres, París, Egipto, Hong Kong, Maui, Roma, Irlanda, Tahoe, Inglaterra y el Caribe.

NUEVOS sonidos ambientales específicos que dan vida a cada pista. Objetos para romper, obstáculos en la carretera y atajos espeluznantes.

NUEVA Inteligencia Artificial "All-Units", la cual hace que la policía trabaje en equipo, incluyéndote a tí entre ellos.

NUEVO sistema de carreras remuneradas que te permite obtener créditos.

Compra coches, mejóralos con extras y guárdalos en tu garaje de personalización. Haz saltos gigantescos. Esquiva el tráfico que se cruza en tu camino cuando menos lo esperas.

Partidas para dos jugadores con pantalla dividida para Play Station.







Hermosilla, 46. 2° dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



ON LINE²

PLAYONLINE ABRE SUS PUERTAS

Square inaugura su servicio On Line

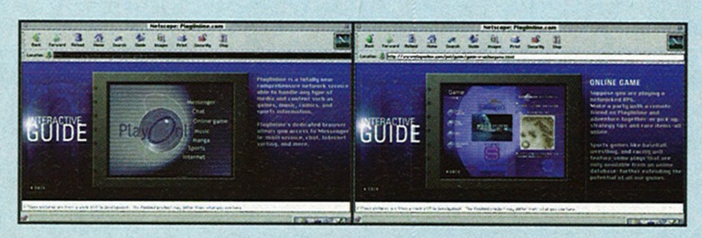


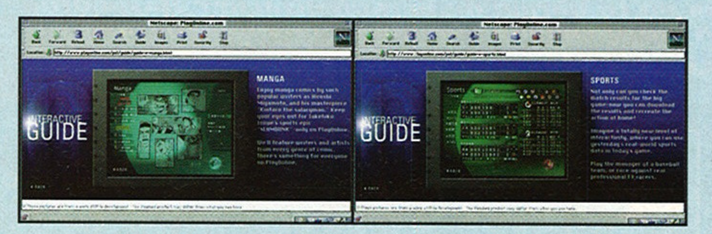
El pasado 6 de junio, Square abrió las puertas de su servicio PlayOnline para PlayStation 2. Por el momento, la página web sólo ofrece noticias sobre la compañía y sus juegos, así como un breve tutorial interactivo sobre lo que podemos esperar de este novedoso servicio. Como es lógico, hasta dentro de unos meses el servicio no entrará en pleno funcionamiento, ya que ni siquiera existe aún la posibilidad de conectarse a Internet con la consola. Durante los próximos meses seguiremos el crecimiento y desarrollo de todo lo que suceda en www.playonline.com, aunque por el momento os mostramos todo lo que se puede ver y leer en este prometedor servicio de Square.

LOS LANZAMIENTOS DE SQUARE. Por el momento, PlayOnline sólo ofrece información puntual sobre *Final Fantasy IX*, aunque proximamente se incluirán todos los títulos de la compañía para PS2, como la décima entrega de *FF* o *The Bouncer*, sin olvidar los juegos de PlayStation.



EL SERVICIO PLAYONLINE. Por ahora, la página también ofrece un breve tutorial en el que se explican algunas de sus futuras funciones y servicios, como la lectura de Mangas a través de Internet, el acceso a las últimas noticias deportivas, el juego On Line o el uso del correo electrónico.





MASTER DVD REMOTE

Interact se apunta un tanto

El mes pasado, en estas mismas páginas os presentamos una de las primeras soluciones prácticas para manejar el DVD de PS2 con el pad inalámbrico de Guillemot. Este mes, Interact ha anunciado que tiene previsto poner a la venta en el mercado americano el primer mando a distancia para el reproductor de DVD de PS2. El mando, que se llamará Master DVD Remote, presentará un total de 16 botones con los que será posible realizar cualquiera de las funciones que permite el reproductor y será completamente inalámbrico gracias a un sensor de infrarrojos que se colocará en los puertos de conexión de los mandos. Funcionará con dos baterías AAA y se pondrá a la venta en los EE.UU en septiembre, un mes antes de que lo haga la consola, a un precio que rondará las 4.000 pesetas. Por su parte, Sony también ha anunciado que lanzará su propio mando a distancia, aunque no ha mostrado su aspecto ni ha anunciado su fecha de lanzamiento. Lo que está claro es que PS2 ya tiene numerosas opciones para manejar el DVD sin engorros de cables.

PERIFÉRICOS²

SONY PRESENTA EL DISCO DURO DE PLAYSTATION 2

Sony da un paso hacia el futuro

El pasado día 8 de junio, Sony Japón hizo pública la existencia y el diseño de la unidad de disco duro para PS2, que supuestamente se pondrá a la venta en Japón en Navidades. El dispositivo, del que todavía no se sabe la capacidad de almacenamiento ni el precio, dispondrá además con un interfaz que le permitirá conectarse a distintos tipos de redes con una gran velocidad. La unidad, que en el modelo japonés de la consola se conectará al puerto PC Card, nos permitirá guardar todo tipo de información digital, como puedan ser secuencias de vídeo. Esto, a la larga, puede cambiar el concepto "comprar un juego", ya que en un futuro podremos adquirir el soporte físico, es decir, el CD de toda la vida con una serie de niveles o vehículos, y posteriormente conectarnos a Internet para adquirir las últimas misiones o coches. Pensad las posibilidades que puede tener esto dentro de cada género, como los deportes o el rol.

Otros usos de la unidad apuntan a que se podrá integrar dentro de una red de periféricos para PS2, como puedan ser cámaras digitales y micrófonos.

ZONE OF ENDERS

El as en la manga de Hideo Kojima



A pesar del lógico revuelo que ha causado la presentación de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* en el pasado E3, Hideo Kojima tiene en preparación otra gran sorpresa para los usuarios de PS2. En *Zone of Enders* rescatará su otra gran pasión, los mechas, que protagonizarán un juego de acción con grandes dosis de aventura y una profunda historia.

Para su desarrollo, Hideo Kojima se ha rodeado de un equipo formado por los mejores programadores y diseñadores de Konami, entre los que no podían faltar Yoji Shinkawa, el diseñador de los mechas de la saga *Metal Gear* y Noriaki Okamura, el responsable de la exitosa saga *Tokimeki Memorial* (un girlfriend simulator o juego de novias). Como no podía ser de otra manera, *Z.O.E.* promete traernos al salón de casa toda la emoción e intensidad de los combates entre Mechas y una complicada trama argumental que tratará temas tan variados como la vida y la muerte, el amor, la guerra, el odio...

El juego estará ambientado en el siglo XXII, y nos explicará que la raza humana ha fijado su residencia en la Luna y en Marte, y desde allí pretende colonizar otros planetas, como Júpiter, para conseguir recursos naturales. La historia comenzará en Antilla, una colonia de Júpiter en la que habitan los Enders o últimos habitantes del mundo, y nos presentará a Leo Stenbuck, un joven que, por numerosas razones, se verá envuelto en una cruenta guerra interplanetaria protagonizada, principalmente, por los Mechas.

Por lo que se sabe, la acción se intercalará con otros momentos más propios de las aventuras, en los que podremos desplazarnos por ciudades y pueblos conversando con la gente.

Aunque el juego se encuentra en una fase de desarrollo muy prematura, está claro que Hideo Kojima va a revolucionar el mundo de los videojuegos con sus dos primeras producciones para PlayStation 2.



El espectacular y gigantesco diseño de los Mechas va a ser uno de los numerosos puntos fuertes de *Z.O.E.*



Z.O.E. no tiene fecha de lanzamiento, algo habitual en Kojima dado el mimo con el que cuida sus producciones.



NOTICIAS²

La última hora de PlayStation 2

• Desde principios de este mes, el juego de PS2 más vendido en Japón ha sido *FIFA World Soccer*, seguido muy de cerca por *Evergrace*, el action RPG de From Software.

• Parece que el cine es una de las mayores fuentes de inspiración para los desarrolladores de juegos para PS2, o por lo menos así lo han demostrado Interplay, que ya ha anunciado una versión de *Matrix 2* para cuando se estrene el film en el año 2002, Infogrames, que hará lo propio con *Mission: Impossible 2* y NewKidCo, que está preparando una adaptación libre de E.T. El extraterrestre.

• Seguimos con secuelas. Crave ha anunciado la existencia de *Galerians 2*, que será completamente 3D, mientras que Konami ha hecho lo propio con *Silent Hill*, que se verá por primera vez en el ECTS de este año. Koei también ha avisado que tiene previsto desarrollar dos entregas más de *Kessen*... y Eidos ha hecho pública la existencia de un nuevo *Tomb Raider* y ha confirmado que la mecánica de juego cambiará radicalmente.

• Sony ha anunciado que en julio pondrá a la venta un ratón para PS2. Bikkuri Mouse, que así se llamará, será compatible con los ratones de PC y se venderá con un programa para dibujar en la pantalla de la tele.

• Algunas tiendas americanas ya han iniciado el período de preventa de PlayStation 2. El éxito ha sido tal que quien no la haya reservado ya, tendrá que esperar a que Sony reponga la consola.

• Konami está trabajando en una conversión de *Silent Scope*, su máquina recreativa de francotiradores, para PS2. Al mismo tiempo, ha anunciado que pondrá a la venta en Japón un DVD con el video de *Metal Gear Solid 2* que se exhibió en el E3. Además, el DVD también incluirá una entrevista con Kojima y secuencias de video de *Z.O.E.* Por desgracia, el DVD sólo se pondrá a la venta en Japón, donde *Metal Gear Solid 2* todavía no ha sido mostrado.

• Y para terminar, la rareza. Jaleco va a lanzar en Japón el mes que viene la conversión de su juego musical *Dream Audition*, que irá acompañado de un micrófono para que nos desgañitemos cantando algunas canciones Pop japonesas. Dependiendo de nuestra actuación, la consola nos asignará unos puntos. Curioso ¿no? Pues supuestamente el juego fue concebido para captar nuevos astros de la canción.

El espectáculo de los mejores cines al

Luces, cámaras... ¡A

El cine sigue siendo, como lo ha sido siempre, una de las principales fuentes de inspiración para los programadores que, desde los lejanos tiempos de las 8 bits, han traslado a nuestras consolas las películas de éxito que han arrasado en las mejores salas del mundo. Lo curioso de este momento es que no sólo las películas de actualidad, como la esperada Dinosaurio de Pixar, se están

Blade

Habida cuenta del éxito tanto del cómic como de la película, no es de extrañar que Blade se vaya a convertir muy pronto en un videojuego que, visto lo visto, no va a quedarse muy atrás en cuanto a aceptación por parte del público. Para el desarrollo de *Blade*, Activision va a hacer gala nuevamente de sus sólidos motores gráficos para colocar al vampiro semi-humano en una aventura de acción que sabrá mantener la esencia de la película combinando de manera magistral la acción más frenética con la investigación y la astucia. Nuestro héroe deberá hacer gala de sus habilidades con la espada para deshacerse de las criaturas de la noche al tiempo que investiga en la resolución de puzzles, busca armas más potentes (que podrá usar simultáneamente con la espada) y avanza en los entresijos de una sórdida historia. Eso sí, aún tendremos que esperar un poco para disfrutarlo.

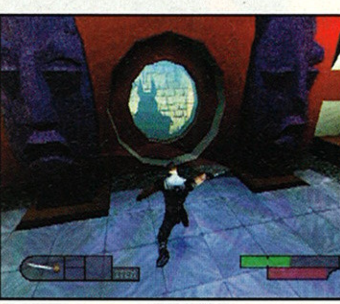




Igual que en la película, nuestro vampiro tendrá que demostrar en los combates su habilidad y el dominio de la espada.



Blade podrá manipular distintas máquina para encontrar información que le ayude en su cruzada.



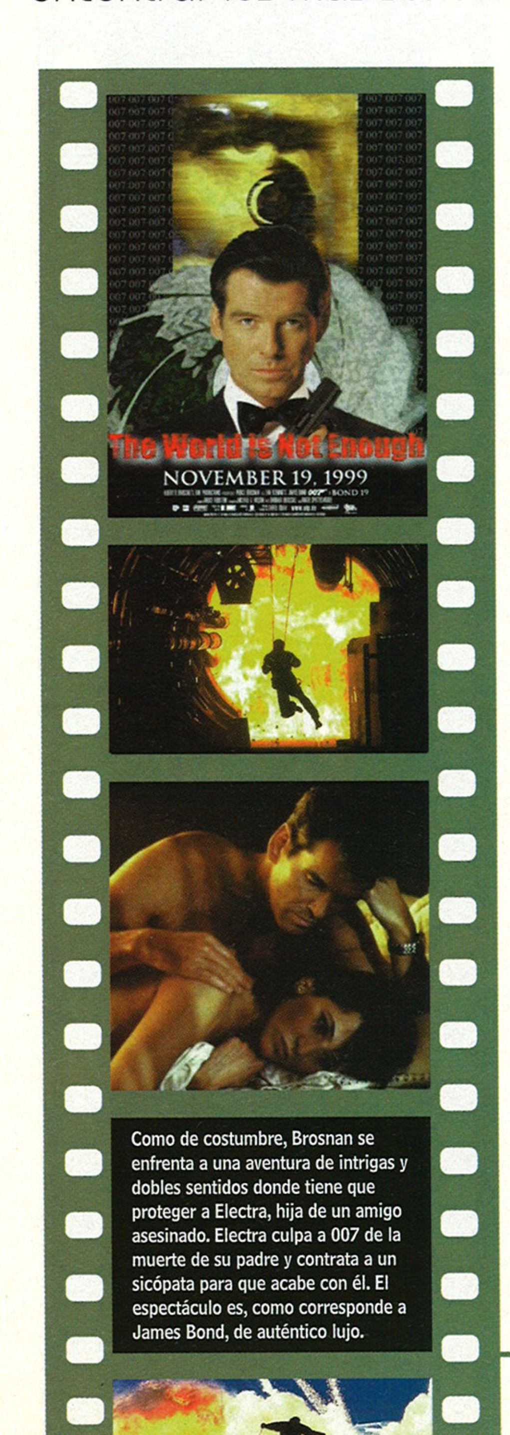


Wesley Snipes encarnó en este film a un medio-vampiro que asume como su misión acabar con todos los seres de su especie que consideran a los humanos como el ganado que los alimenta. Espectacular de principio a fin, el fin basó su atractivo en las escenas de lucha y en los asombrosos efectos especiales.

alcance de PlayStation

CCIÓN!

convirtiendo en videojuego, sino que también clásicos con la solera de Robocop están siendo recuperados para su disfrute en PlayStation 2. En estas páginas podéis encontrar los más sonoros estrenos que se preparan para los próximos meses.



Como de costumbre, Brosnan se enfrenta a una aventura de intrigas y dobles sentidos donde tiene que proteger a Electra, hija de un amigo asesinado. Electra culpa a 007 de la muerte de su padre y contrata a un sicópata para que acabe con él. El espectáculo es, como corresponde a James Bond, de auténtico lujo.

El mundo nunca es suficiente



La última película de James Bond llegará de la mano de Electronic Arts a nuestros hogares por partida doble en sendas versiones para PlayStation y PlayStation 2. Aunque en ambos casos el juego será un shoot'em up subjetivo donde podremos disponer de más de 40 armas y gadgets del laboratorio de Q, las capacidades gráficas de PS2 nos van a permitir disfrutar de un acabado técnico muy superior y de un motor gráfico de infarto basado en el del *Quake III* de PC, juego que ha recibido numerosos reconocimientos por su innovación tecnológica. Volviendo al juego, presentará 10 misiones basadas en acontecimientos de la película que nos llevarán a parajes tan diversos como un submarino ruso o una estación de esquí. Con un poco de suerte, lo disfrutaremos a final de año.





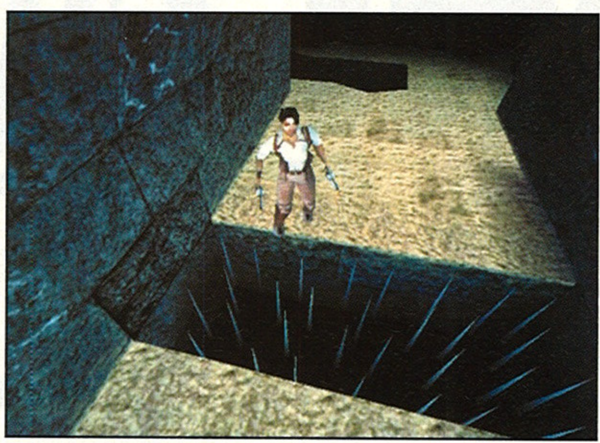




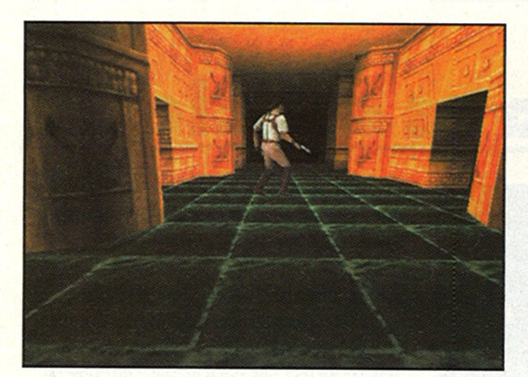
La versión para PlayStation está siendo desarrollada por Black Ops, responsables de *El Mañana Nunca Muere*, quienes preparan un nuevo motor gráfico que permitirá un mayor nivel de detalle.

La Momia

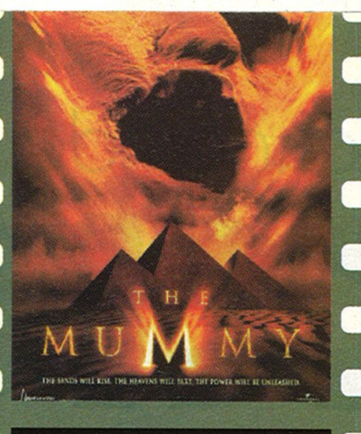
Igual que la película, el juego de La Momia va a ser una a una oda a las aventuras y a la acción donde no faltarán ni las típicas plataformas, las puertas cerradas, las trampas y los puzzles. Ambientado en los mismos escenarios del film, *The Mummy* nos llevará a recorrer los laberintos de la ciudad perdida de Humanaupatra intentando derrotar al espíritu de una malévola momia vuelta a la vida. Por medio nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas infernales entre las que no faltarán las esqueléticas momias, los escarabajos carnívoros, ni los espíritus más recalcitrantes. Técnicamente el juego basará gran parte de su atractivo en la solidez de los escenarios y en la fuerza de los efectos de luz, estudiados para crear una atmósfera tensa. Si todo va bien, Konami lanzará el juego a finales de año.



Casi como si de un *Tomb Raider* se tratara, el juego nos enfrentará tanto a puzzles de inteligencia, como a situaciones donde sólo la habilidad puede ayudarnos.







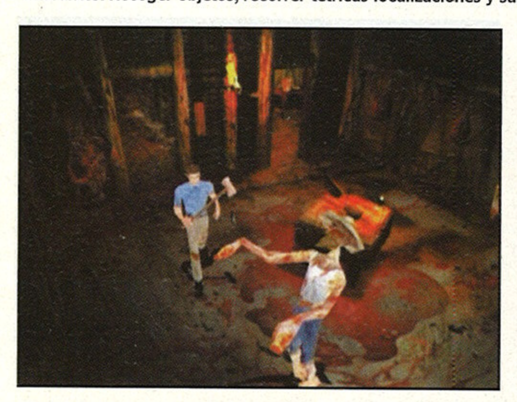
Con unos efectos especiales sobrecogedores y toda la magia de las antiguas leyendas egipcias, esta película sigue la más pura tradición del cine de aventuras, y en su desarrollo no faltan ni el humor, ni el terror, ni la acción más frenética. Tan espectacular como divertida.

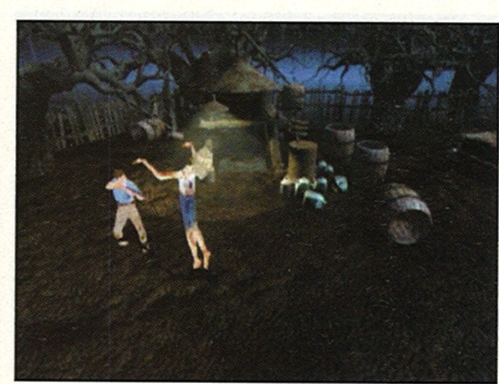


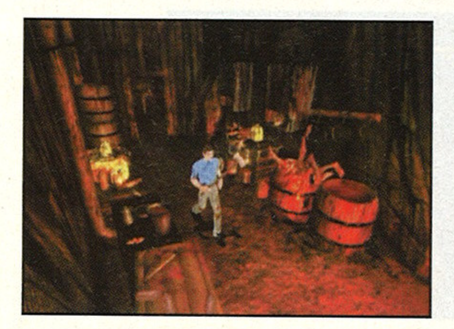


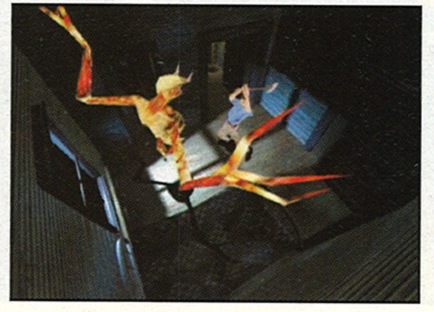
Evil Dead (Posesión infernal)

Los que hayáis visto alguna de las película ya os podéis imaginar que un juego basado en esta trilogía sólo podía ser un Survival Horror con todas las características propias del género, más algunas pinceladas, muy poco frecuentes, del humor macabro que destila su protagonista indiscutible, el hilarante Ash. Así, vanos a encontrar escenarios renderizados sobre los que deberemos movernos para resolver puzzles infernales, acabando de paso con criaturas del averno tan terrorífica como en ocasiones hilarantes. Recoger objetos, recorrer tétricas localizaciones y subsistir al terror serán nuestros principales objetivos.

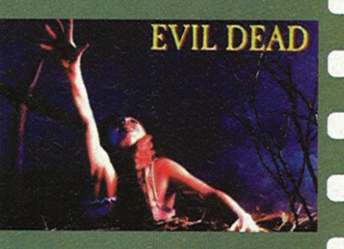








El creador de las películas, Sam Raimi, ha colaborado para conseguir que el ambiente del juego sea igual a de las películas. Lo que también significa altas dosis de gore.





Esta trilogía del cine de terror basa su atractivo en situaciones límites típicas del género: casa perdida en medio del bosque, posesiones, muertos que vuelven a la vida... La mezcla de humor negro y escenas gore han convertido a Evil Dead en un éxito en todo el mundo.



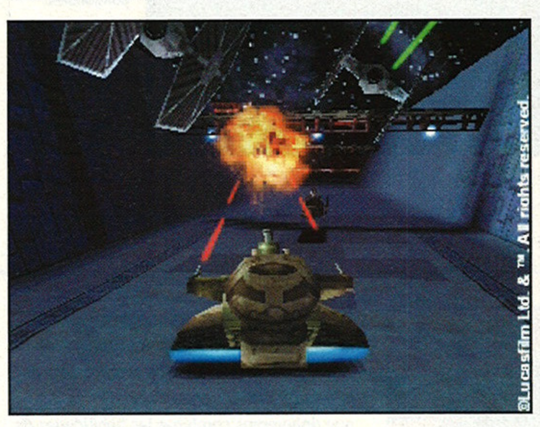


Star Wars

Poco se puede decir de esta película que no se haya dicho ya o que no sepáis por vosotros mismos. Lo cierto es que Episodio 1 no pasará a los anales de la historia del cine por la profundidad de su argumento, aunque sus efectos especiales bien valieron ir al cine a disfrutarla.

Star Wars Demolition Racer (PSX)

Desarrollado conjuntamente por Lucas y Activision, este título estará ambientado entre El Imperio Contraataca y el Retorno del Jedi y nos invitará a participar en brutales carreras de destrucción organizadas por Jabba the Hutt. *Demolition Racer* estará en la línea de juegos como *Vigilante 8,* aunque claro, hay que añadirle el encanto de permitirnos manejar vehículos y recorrer escenarios basados en el universo Star Wars. Se espera que el juego esté listo para finales de año.

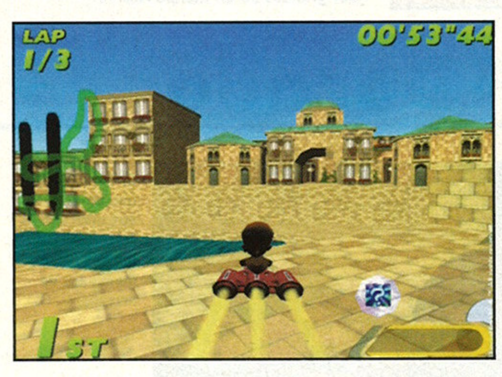




Podremos ir recogiendo distintos ítems que aumentan el poder de disparo de nuestras armas. Algo imprescindible si queremos acabar con todos nuestros rivales.

Star Wars Bombad Racing (PS2)

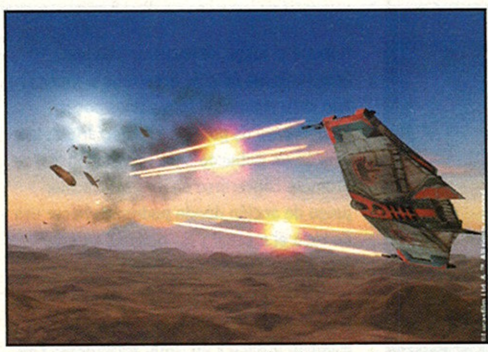
Siguiendo la estela de juegos como *Crash Team Racing*, los personajes y vehículos más famosos de la saga Star Wars van a protagonizar en PlayStation 2 un arcade de carreras de karts que añadirá, a la diversión y dinamismo de este género, la calidad gráfica de la nueva consola de Sony. En *Star Wars Bombad Racing* podremos elegir personajes tan carismáticos como Yoda o Darth Maul, pero con el simpaticón diseño que caracteriza al género. Eso sí, habrá que esperar al año que viene para disfrutarlo.





Star Wars: Starfighter (PS2)

Siguiendo con su principal fuente de inspiración Lucas vuelve a recurrir al universo Star Wars para presentar en PlayStation 2 el primer simulador de combate espacial. En *Starfighters* seremos un piloto estelar con la obligación de salvar al planeta de Naboo de las tropas de la Federación cumpliendo una gran variedad de misiones, incluido el épico ataque a la nave de control de androides, inspiradas en Episodio 1. El juego nos presentará más de 20 naves y 14 increíbles escenarios espaciales, pero lejos de quedarse en un mero simulador también mostrará un complejo argumento basados en las historias de los distintos pilotos.



El juego aún está en una temprana fase de desarrollo, pero por su calidad gráfica promete ser uno de los bombazos para PS2.



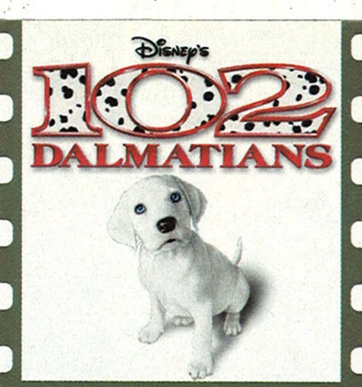
Habrá que esperar hasta el 2001 para poder recrear en casa la espectacularidad de los combates espaciales de Episodio 1.

102 Dálmatas

Inspirándose en la nueva película de Disney, Crystal Dinamics está desarrollando una aventura 3D protagonizada por los tiernos cachorros de dálmata que deben huir de la malvada Cruela de Vil. El juego nos llevará a recorrer más de 20 escenarios extraídos del film, como el Big Ben y Picadilly Circus, mientras resolvemos puzzles y participamos en numerosos mini-juegos.
Claramente destinado a un público infantil, *102 Dálmatas* mostrará un apartado gráfico colorista y un desarrollo tan sencillo como divertido.

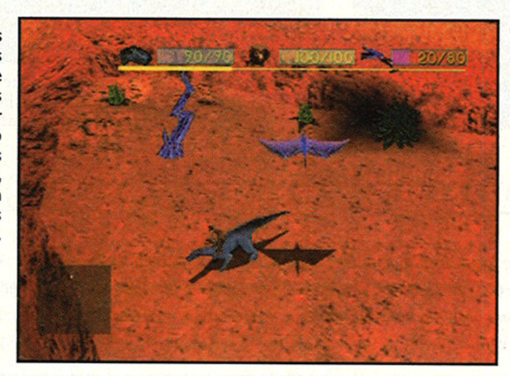


El look del juego será propio de las películas de dibujos animados, aunque el entorno y los personajes serán enteramente poligonales.



Tras el éxito de la primera parte, Glenn Close vuelve a dar vida a la malvada Cruela de Vil, empeñada en hacerse un abrigo de pieles con un centenar de cachorros de dálmata.

Dinosaurio



Deberemos combinar las habilidades de los personajes para ir completando distintas misiones, ambientadas en 4 escenarios básicos.

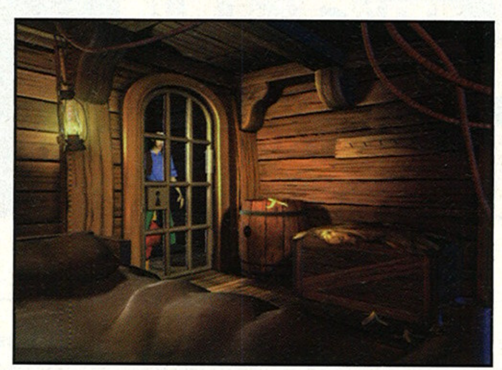
Coincidiendo con el estreno de la película estas Navidades, Ubi Soft nos propone el reto de convertirnos en los protagonista de la aventura recorriendo 11 niveles en los que deberemos combinar las habilidades de los tres héroes (Aladar, el Iguanodonte, Zini, el Lemur y Flia el Pteranodon) para luchar contra los peligros del mundo mesozoico. Un novedosos sistema de puntos permitirá que los personajes evolucionen y ganen nuevas habilidades, dotando al juego de un desarrollo dinámico, que se verá adornado por gráficos 3D en tiempo real.



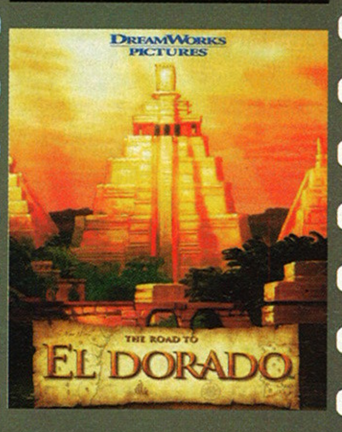
Con Dinosaurio, pixar va a demostrar una vez más el potencial de la animación por ordenar contándonos la historia de un dinosaurio huérfano que debe sobrevivir a los peligros del jurásico.

The Road to El Dorado

Revolution Software, responsables de la saga *Broken Sword*, son los encargados de trasladar la magia de la película a PlayStation. El juego será una aventura compuesta de 20 niveles donde los dos protagonistas tendrá que demostrar tanto su habilidad como su inteligencia recorriendo parajes tan dispares como un barco o una peligrosa selva, enfrentándose a soldados españoles, piratas, guerreros jaguar... El juego incluirá numerosas escenas de la película y mantendrá su mismo sentido del humor.



El Dorado será una aventura 3D que mezclará la resolución de puzzles con los momentos de acción.



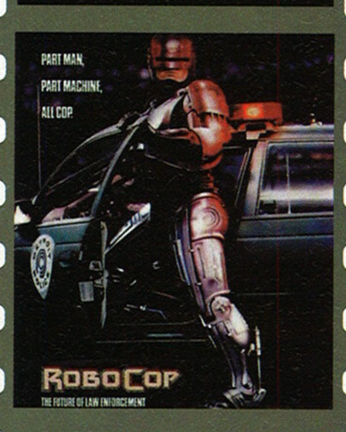
DreamWorks vuelve a demostrar que poco tiene que envidiar a Disney a la hora de crear películas de animación. En esta ocasión nos narra la historia de Tulio y Miguel que sale de España a la búsqueda de la mítica El Dorado.

Robocop (PS2)



Dada la escasa información con la que contamos, sólo podemos deciros a ciencia cierta que la acción frenética será la base principal del juego.

Aunque el juego se encuentra en una tempranísima fase de desarrollo y apenas se han visto algunos vídeos y unas pocas pantallas, ya os podemos adelantar que la versión de Robocop para PlayStation 2 promete convertirse en un espectacular juego de acción donde podremos hacer uso de todo el arsenal y los poderes de este portentoso policía. Los niveles en perspectiva subjetiva, los únicos que hemos podido ver, muestran un gran nivel de acabado gráfico y un ritmo vertiginoso. Eso sí, aún falta mucho para que esté terminado.



Este portentoso policía mitad hombre, mitad máquina, ha protagonizado tres películas donde la acción ha sido siempre protagonista. De una película así es fácil hacer un juego.



LAMU

LA PEQUEÑA EXTRATERRESTRE

DE LA CREADORA DE RANMA1/2

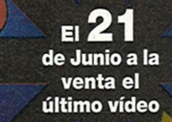
La serie más divertida de Rumiko Takahashi.

Las nuevas aventuras de la creadora de Ranma 1/2.



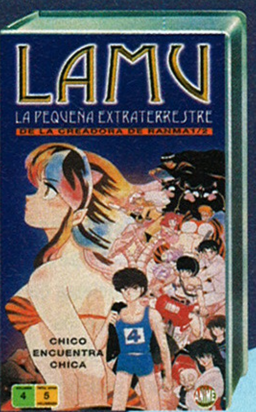


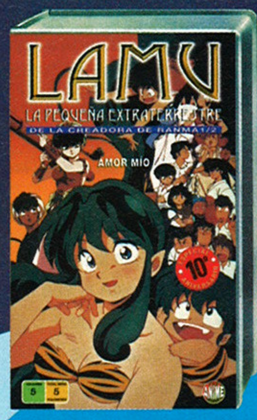




El 21 de Junio a la venta el último vídeo

Completa la serie con el 5º vídeo







SAKURA MAIL 1 2 3

Lo más picante del manga japonés







¿Que hacer si la noche antes del examen te visita una chica muy, muy disponible?

Los 12 capítulos en sólo 3 vídeos



El 21 de Junio a la venta el último vídeo



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

Colin McRae Rally 2.0

Tan realista como apasionante

Para alegría de todos los seguidores del mítico *Colin McRae*, Codemasters ya tiene a punto su esperadísima secuela, un juego que eleva al máximo las cotas de realismo pero que apuesta también fuerte por la jugabilidad.





Codemasters ha conseguido superar ampliamente al que ha sido uno de los juegos de velocidad más aclamados de todos los tiempos. La secuela de su exitoso *Colin McRae* se destapa como un juego competitivo y absorbente que aúna un excelente control, una jugabilidad ejemplar y un factor de realismo que muy pocas veces hemos disfrutado. Aumentado el detalle gráfico en los vehículos, añadiendo opciones y mostrando vocación por divertir, *Colin McRae 2* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mayores éxitos del año.

Como es obvio podríamos compararlo con su antecesor, con *V-Rally 2* y hasta con el mismísimo *Gran Turismo 2*. Sin embargo, aunque *Colin 2* bebe de las fuentes del primer *Colin* y ofrece otros atractivos que se inspiran en parte en la serie *V-Rally* (como el modo arcade), tiene una identidad propia que se aprecia desde la primera partida.

SU ASPECTO MÁS DESTACABLE es su enorme jugabilidad. Con un control mucho más ajustado y realista que el del primer *Colin* (donde los coches derrapaban con demasiada facilidad) y con una inercia en los vehículos más realista y conseguida que en *V-Rally 2*, *Colin McRae 2* te atrapará irremisiblemente desde la primera partida. Además, el sistema de tener que ir superando distintos rallies de dificultad creciente para abrir nuevas opciones resulta de lo más emocionante y te impedirá, literalmente, separarte de tu consola.

La competitividad alcanza sus cotas más altas en los campeonatos (ya sean de rally o de arcade) donde, por fortuna, los errores cometidos en un tramo pueden ser subsanados en el siguiente. Además, las posibilidades de ajuste de los vehículos son tan precisas y apreciables que merece la pena probar a cambiar la suspensión, a ajustar la transmisión o arriesgarse a correr con otro tipo de ruedas. Jugar con *Colin 2* es una experiencia que cualquier amante de los coches disfrutará al máximo.

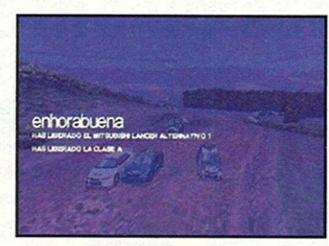
SIN EMBARGO, parece que, desafortunadamente, las prisas han estado también presentes en la realización de



El Modo Desafío son circuitos cerrados donde competiremos con otro vehículo, aunque sin coincidir en la misma pista.



Una interesante opción del juego permite que configuremos nuestra propia cámara.



Al ganar campeonatos abriremos nuevas opciones de juego y nuevos vehículos.



El juego consta de 8 rallies con 10 tramos cada uno, más alguna etapa especial.






Una de las principales novedades de esta entrega con respecto a la anterior es la inclusión del Modo Arcade, que nos permitirá competir contra otros vehículos.


Podemos crear nuestro propio piloto y ver desde aquí su palmarés.


A medida que se desarrolla la carrera los coches se ensucian y deforman.

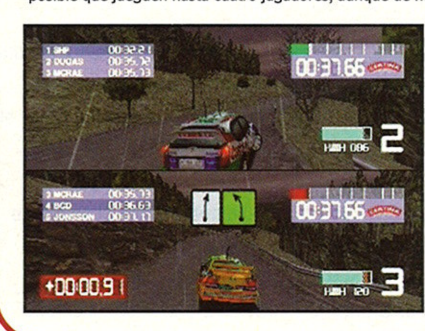

En el modo arcade los coches no se deforman ni se pueden configurar.

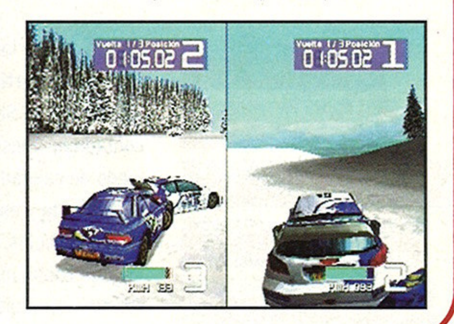

Las repeticiones son de auténtico lujo y podemos modificar la cámaras.


El juego ofrece varias vistas, entre ellas ésta, en la que se ve el salpicadero.

Compartir la diversión

Gracias a la incorporación de la pantalla partida, podremos jugar contra un amigo tanto en el modo arcade como en el rally, aunque en éste último no nos encontraremos con el otro competidor, ni podremos incordiarle. Además, es posible que jueguen hasta cuatro jugadores, aunque de modo alternativo. Esta opción es válida para campeonatos.

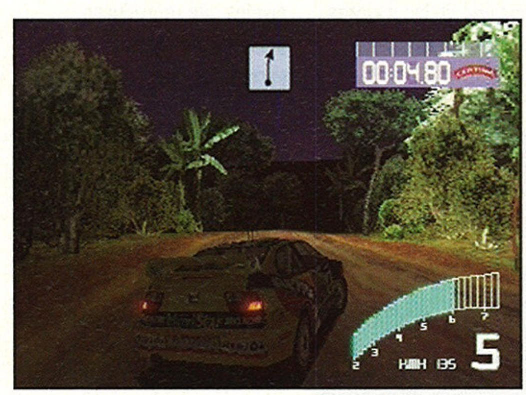


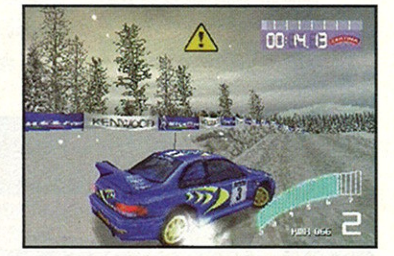


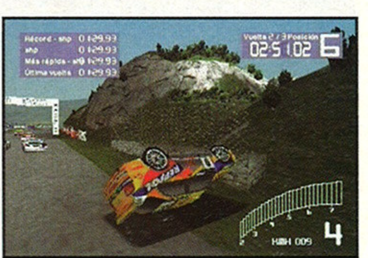
este juego y no todos los aspectos han sido cuidados con el mismo esmero que su control y su jugabilidad. Así, en el apartado gráfico nos encontramos con un "popping" que en algunos circuitos llega a resultar escandaloso, y sólo el hecho de que este fallo no afecta directamente al desarrollo de las carreras permite que, una vez inmersos en la emoción de la competición, podamos pasar por alto este detalle. Además, a la brusca generación de los escenarios hay que unirle un entorno muy pixelado que desluce la excelente recreación de los coches y que ofrece un tono pobre y poco acorde con la calidad que esperábamos. Eso sí, la sensación de velocidad es abrumadora, el seguimiento cámaras, genial, los trazados muy atractivos y ver cómo los coches se deforman y llevan colgando el parachoques no tiene precio.

Vamos, que si no fuera por los defectos gráficos este juego tendría un 10 redondo. Y es que, aunque los seis coches iniciales parecen pocos, es tal la satisfacción de conducirlos que no se echan en falta más.

A pesar de no poseer una realización técnica impecable, *Colin McRae 2* es el simulador de rally más divertido y emocionante que hemos visto.


Además de conducir bajo la lluvia, con barro o nevando, también habrá difíciles tramos nocturnos, sólo iluminados por nuestros faros.

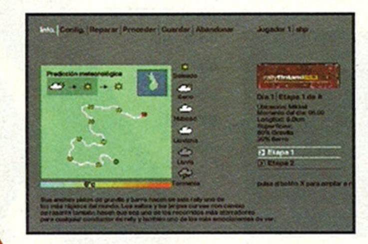




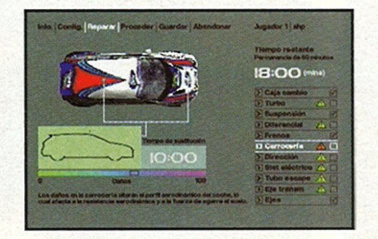


Máximo realismo para el Modo Rally

En el Modo Rally es donde *Colin 2* pone toda la carne en el asador. Competimos solos y contra el crono, aunque este aspecto y su perfecto control no son las únicas muestras de realismo. Antes de cada rally podemos visualizar las condiciones de las dos etapas siguientes, lo que nos permite ajustar los parámetros del vehículo (suspensión, ruedas...) Aunque la consola ajusta sola, siempre es recomendable realizar cambios. Tras los dos primeros tramos podremos reparar los daños del coche, pero como hay un tiempo límite, tendremos que pensar bien en las prioridades.







COLIN MCRAE RALLY 2
Velocidad • Codemasters

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **8.490 ptas.**

M. Card (1-3 bloq.) — Dual Shock — NegCon

Gráficos **8** — Sonido **9** — Diversión **10**

- Las sensaciones a la hora de jugar y su enorme competitividad.
- La brusca generación de los circuitos y el exceso de pixelación.

9

Es el mejor juego de rallies en cuanto a capacidad de diversión, y sólo sus defectos gráficos y el ajustado número de vehículos le impiden alcanzar un rotundo 10.

Jedi Power Battles

Un juego digno de la saga Star Wars

La Guerra de las Galaxias vuelve a ponerse de moda con un arcade que sabe combinar la magia y el espectáculo del universo Lucas con la diversión y la jugabilidad de los mejores beat'em up.

Desde los tiempos de SuperNintendo, la saga Star Wars no ha contado en consola con un juego de calidad que reflejara el ambiente y espectacularidad de las películas. Con Episodio 1 la saga continuó en PlayStation con una aventura divertida, pero que mostraba ciertas deficiencias. Por fortuna, LucasArts parece haberse dado cuenta de sus errores y con *Jedi Power Battles* ha encontrado la fórmula para ofrecernos uno de los mejores juegos basado en la exitosa saga de Lucas.

Os estaréis preguntando qué es lo que tiene de especial este nuevo juego basado en el Episodio 1. Pues bien, *Jedi Power Battles* refleja fenomenalmente el ambiente de la película, tanto en el apartado visual como en el sonoro, y al mismo tiempo encierra toda la esencia mágica de la trilogía aparecida en SuperNintendo.

Como sucediera en esos maravillosos juegos, *JPB* nos invita a recorrer 10 extensos niveles que reproducen genialmente algunos de los escenarios aparecidos en la película, como Naboo, Tatooine o Coruscant. En todos ellos, las plataformas y la acción comparten protagonismo con Qui Gon Jin, Obi Wan, Adi Galia, Plo Koon y Mace Windu, los cinco caballeros jedi que podemos seleccionar para acabar con la amenaza de la Federación de Comercio.

CADA UNO DE ESTOS MAESTROS JEDI cuenta con su repertorio de ataques y combos con la espada de luz, así como unas habilidades de la Fuerza distintas para cada uno. Además, también pueden devolver los disparos de sus enemigos con el sable de luz, realizar saltos dobles o utilizar algunos de los objetos dispersos por los mapeados para alargar y potenciar su espada luminosa. Cuando todos estos elementos aparecen simultáneamente en pantalla, junto a su portentosa banda sonora, el elaborado motor gráfico y un sinfín de detalles propios de LucasArts, *JPB* se destapa como la mejor plasmación del universo Star Wars en un videojuego.

La acción es tan vistosa y espectacular como en las



Estos son los cinco Jedis que podemos controlar al principio del juego. Si conseguimos completar los 10 niveles con tres de ellos, descubriremos sendos personajes ocultos, entre los que se encuentra el malévolo Darth Maul.

Algunas fases también presentan situaciones especiales, como salvar a 8 sirvientes de la princesa.







Que no se te vaya por la boca...

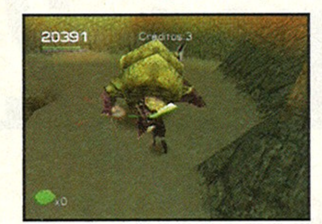
Todos los Jedis que aparecen en el juego tienen sus propias habilidades y técnicas con la Fuerza, algo que queda plasmado en forma de ataques especiales de todo tipo. Por un lado están los de ataque, que como en el caso de Qui Gon, nos permiten ejecutar una onda capaz de lanzar por los aires a todos aquellos que nos rodeen. También es posible poner en práctica técnicas de defensa, como por ejemplo Adi Galia, que aturde a los androides con sus ondas.







Enemigos interplanetarios

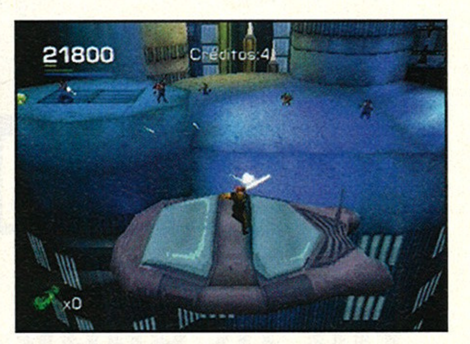




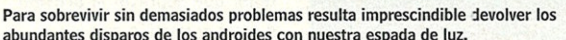


Como sucediera en los clásicos de SuperNes, casi todos los niveles cuentan con uno o varios jefes finales de tamaño considerable y una dificultad, a menudo, muy elevada. Lo mejor de todo es que cada nivel presenta un jefe final acorde con el entorno en que nos encontramos, por lo que no nos ha parecido nada extraño enfrentarnos a un gigantesco gusano en los verdes pantanos de Naboo.
La inmensa mayoría de estas criaturas han sido diseñadas para el videojuego, y no han aparecido en la película Episodio 1, mientras que otras aparecían en segundo plano. El resultado ha sido un atractivo abanico de jefes en el que tienen cabida androides y los seres más raros de cada planeta.








Para sobrevivir sin demasiados problemas resulta imprescindible devolver los abundantes disparos de los androides con nuestra espada de luz.



Al completar los niveles seremos obsequiados con un nuevos combos y un aumento de la vida o la fuerza.



películas, con numerosos androides, cazarrecompensas sondas Sith, o moradores de las arenas disparando y moviéndose a la vez por la pantalla. El control es sumamente sencillo, y con sólo tres botones podemos realizar combos de todo tipo. Y eso por no hablar del modo para dos jugadores simultáneos, uno de los grandes aciertos del juego.

PERO COMO TODO LO BUENO, *JPB* tiene un par de defectos que le impiden brillar con la fuerza que se merece. El primero es la presencia de "bugs" que han conseguido colgarnos la consola en un par de ocasiones y una penosa detección de colisiones que nos ha hecho perder más de una vida injustamente. Y en segundo lugar, el nefasto control en las zonas de plataformas y la elevada dificultad de algunaos pasajes conseguirán acabar con vuestra paciencia. Pero pese a todo, *Jedi Power Battles* es un gran juego, muy recomendable para los fanáticos de la saga y para los que buscan un gran arcade de lucha. Tanto si te gustó el Episodio 1 como si no, tienes una cita ineludible con Star Wars en PlayStation.

Convertidos en jedis del más alto nivel deberemos recorrer algunas de las localizaciones más emblemáticas de Episodio 1 para deshacernos de cuantos enemigos nos salgan al paso y derrotar así a las malvadas fuerzas de la Federación de Comercio y a los Señores Oscuros.



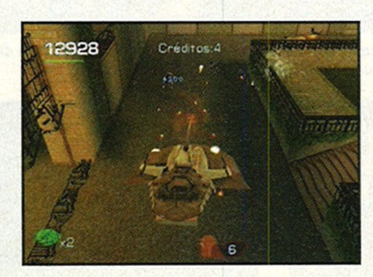
Coincidiendo con la película, la décima fase del juego reproduce el combate contra Darth Maul.



Aunque *JPB* no sigue al pie de la letra la película, hay situaciones, como la estampida, que son idénticas.

Utiliza toda la maquinaria de guerra de la Federación





Aunque no es muy frecuente, en determinados niveles podemos controlar Stabs y tanques AAT para avanzar más rápido entre las huestes de la Federación de comercio. Estos momentos de conducción son, sin duda alguna, un soplo de aire fresco entre tanto salto y tanto espadazo de luz...


JEDI POWER BATTLES
Beat´em up • Electronic Arts

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 11 años** Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 9 Diversión 8

• La fabulosa recreación del universo Star Wars, sus armas y personajes.

• La elevada dificultad de algunos niveles y el control en los saltos.

8

JPB es una excelente combinación de plataformas y lucha que consigue poner en pantalla toda la espectacularidad de las películas Star Wars.

Nightmare Creatures 2

Ha llegado el momento de la venganza

Si te atrae la idea de acabar con seres infernales en ambientes terroríficos, te gustará saber que los chicos de Kalisto te lo van a poner muy fácil con este juego que combina acción y aventura a partes iguales.

Después de bastante tiempo sin editar ningún título para PlayStation, Kalisto vuelve a la carga con la segunda parte de *Nightmare Creatures*, el juego que les lanzó al estrellato hace ya casi tres años. Para el desarrollo de esta secuela, Kalisto ha trabajado de forma independiente, es decir, sin tener que soportar la presión de una compañía que los agobiara con fechas o límites de tiempo, lo que les ha permitido implantar en el juego todos los elementos que tenían previstos.

Así, una de las novedades de *Nightmare Creatures 2* con respecto a su antecesor es el elaborado argumento que nos plantea como trama principal la venganza de Wallace, un agente secreto que siguiendo la pista de los malvados planes de Crowley (nuestro rival en el primer juego), es apresado y torturado por una legión de monstruos. Como consecuencia, Wallace enloquece, pero un diminuto hilo de cordura le empuja a escapar del hospital donde se encuentra encerrado para poner fin a los planes de Crowley, y de paso, llevar a cabo su venganza. Esta historia marca la diferencia principal entre los dos juegos: el componente aventurero.

AL IGUAL QUE SU ANTECESOR, *Nightmare Creatures 2* es básicamente un beat´em up tridimensional en el que tenemos que avanzar por una serie de escenarios eliminando todo tipo de horrendas criaturas salidas del averno. Pero, a diferencia de aquél, esta secuela incorpora numerosos elementos propios de las aventuras, como la búsqueda de llaves o las habilidades de nadar y trepar, lo que ha enriquecido de manera notable las posibilidades del juego. De este modo, casi todos los niveles nos invitan a explorar concienzudamente los mapeados, ya que en cualquier rincón se pueden esconder los objetos que, una vez utilizados convenientemente, nos permitan seguir avanzando.

Obviamente, el sistema de control de *NC2* nos permite realizar todas las acciones típicas de las aventuras, como interactuar con ciertos



Cuando nos encontremos cerca de alguna criatura, una escabrosa secuencia de vídeo nos mostrará, con todo lujo de detalle, su horripilante aspecto.







Gracias a su hacha, Wallace puede "recortar" a sus oponentes para hacerlos menos dañinos.



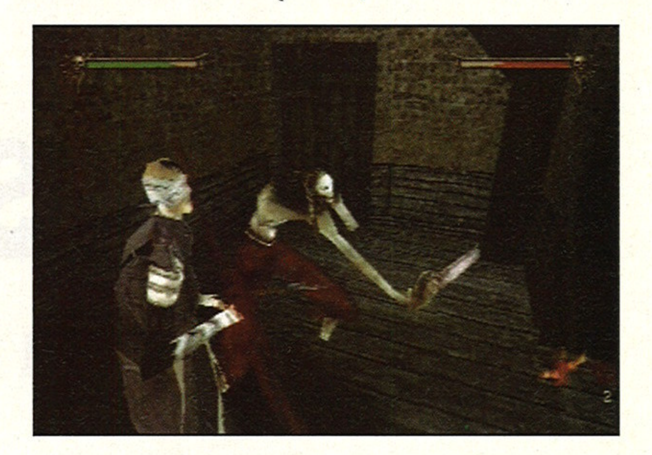
¡¡Fatality!!

Cuando la energía de nuestros enemigos esté a punto de acabarse, la palabra "Fatality" nos indicará que podemos acabar con ellos de un modo "poco ortodoxo". Son, sin duda, las escenas más gore del juego y las que hacen que *NC2* sea un juego recomendado para mayores de 18 años.





Esta tétrica aventura presenta un elevado componente gore que no la hace apropiada para los más jóvenes, pero que "encantará" a los más creciditos.







elementos de los escenarios o nadar. Sin embargo, cuando nos encontramos cerca de un enemigo, el sistema de control cambia automáticamente, de manera que los botones que antes realizaban funciones como saltar o utilizar objetos, ahora nos sirven para ejecutar todo tipo de ataques y combos con una contundente hacha, una de las pocas armas que tiene Wallace para plantar cara a sus enemigos. No obstante, en todos los niveles podrá recoger ítems que le concederán ataques especiales, como una pistola con munición limitada o hechizos de distintos tipos, que le permitirán acabar rápidamente con los enemigos demasiado pesados. El único aspecto negativo que encontramos en este sistema de combate es que en ningún caso podemos pelear simultáneamente con dos enemigos, es decir, que en el momento que estamos cerca de uno, éste se convierte en el centro de la acción, y la cámara lo centrará en la pantalla sean cuales sean nuestros movimientos.

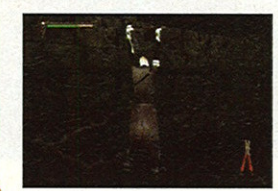
DEJANDO A UN LADO este pequeño detalle, que en ningún caso afecta a la diversión y espectacularidad de los combates, *NC2* ofrece varios aspectos positivos dignos de destacarse. Por un lado, las dimensiones de los 8 niveles que componen el juego son gigantescas, tanto que recorrer cualquiera de ellos puede llevarnos horas. Por otra parte, el enorme tamaño y genial diseño de los personajes roza lo sublime, igual que sus fluidas animaciones. Y como colofón, nos encontramos con un sorprendente apartado sonoro, que contribuye enormemente a aumentar la ya de por sí elevada tensión del juego.

En suma, *NC2* es un juego que aúna a la perfección lo mejor de los beat´em ups con la esencia de las aventuras de acción, todo ello envuelto con una ambientación tétrica y aterradora. Desde luego no es un juego apto para menores, pero los adultos que se atrevan a enfrentarse a él se lo van a pasar "de miedo".

Como en una aventura



Pese a su fuerte componente beat´em up, *NC2* puede considerarse también como una aventura. Por eso, Wallace ha sido dotado con las habilidades típicas de los héroes del género: nadar, bucear, escalar, abrir puertas...





Todas las ayudas son pocas

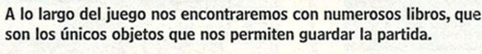
Pese a la contundencia del hacha, Wallace puede recoger otros ítems y armas secundarias que le facilitarán un poco las cosas frente a sus enemigos. Así, en todos los niveles podemos encontrarnos con objetos mágicos que nos permitirán, por ejemplo, invocar una legión de insectos hambrientos o crear una cortina de fuego que acabará con nuestro enemigo. Aparte de estos objetos, también podremos conseguir un potente revólver.











A lo largo del juego nos encontraremos con numerosos libros, que son los únicos objetos que nos permiten guardar la partida.









NFS: Porsche 2000

La historia de una gran marca

Fiel al espíritu de la saga *Need for Speed*, Electronic Arts nos presenta un juego que sabe innovar en un género más que trillado apostando descaradamente por la diversión.

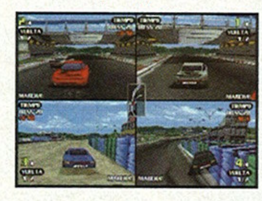


Nadie pretende descubrir a estas alturas las excelencias de la saga *Need for Speed*, una genial serie de arcades de velocidad ideados casi en exclusiva para que los amantes de los coches pudieran disfrutar de una recreación casi perfecta de los mejores deportivos de todos los tiempos. A lo largo de los años, la saga nos ha planteado numerosas novedades y ha ido incorporando nuevos y originales modos de juego pensados para lucir al máximo los bólidos y sus posibilidades. Sin embargo, esta quinta entrega de la serie es la primera que se ciñe únicamente a un fabricante, eso sí, nada más y nada menos que Porsche.

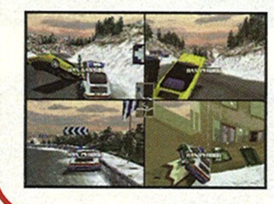
APROVECHANDO ESTA PECULIARIDAD, Electronic Arts ha incluido en el juego muchas, muchas novedades que sorprenden, no sólo por su originalidad, sino también por la larga vida que proporcionan al juego y las múltiples alternativas que presentan al jugador. De esto modo, podemos jugar una Carrera Rápida eligiendo cualquiera de los cerca de 30 modelos Porsche disponibles para disfrutar en uno de los 8 escenarios básicos del juego. Junto estas carreras sencillas podemos encontrar el ya clásico modo Persecución que consiste en escapar de la policía durante un tiempo establecido, o embarcarnos en la captura de la bandera recorriendo circuitos plagados de atajos y rutas alternativos mientras intentamos encontrar ciertos ítems antes que los rivales. Además, en cualquier de estas modalidades pueden participar cuatro jugadores simultáneos, y os aseguramos que son divertidísimas.

Pero a estas opciones, más o menos normales en cualquier *Need for Speed*, hay que sumar dos novedosísimos modos de juego que suponen un cambio radical en la

Más jugadores, más diversión



Existen tres modos de juego para cuatro jugadores simultáneos que resultan de lo más divertidos. Uno es una simple carrera, el otro nos obligará a encontrar ciertos ítems y el tercero convierte a tres de los participantes en policías que deben cazar al cuarto.









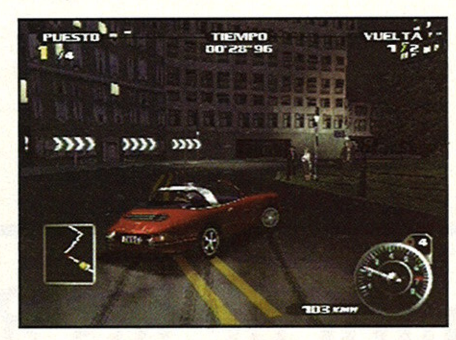






Gracias a la vista trasera podremos ver lo cerca que tenemos a nuestros competidores, en este caso, nada más y nada menos que a la policía.





El juego presenta 8 escenarios básicos sobre los que se construyen un buen puñado de circuitos diferentes, algunos incluso con trazados libres.

La evolución de Porsche en tus manos

Si entramos en el modo Evolución pasaremos por tres etapas Porsche (clásica, dorada y moderna) conduciendo los vehículos propios de cada período. Eso sí, tendremos que comprar coches, repararlos y ganar trofeos para poder acceder a las siguientes épocas. Casi como si jugáramos a *Gran Turismo*.







El juego contiene todos los modelos de coches de la marcha Porsche. Incluidos los de competición.



Al comprar un coche usado habrá que tener en cuenta también su coste de reparación.

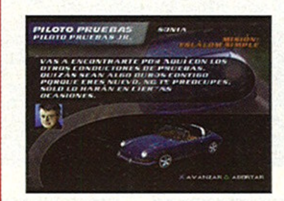
filosofía, bastante arcade, de toda la saga: el Modo Evolución y el Piloto de Pruebas.

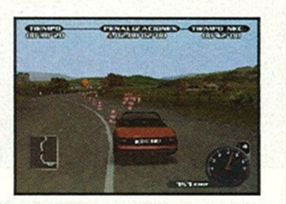
El primero casi parece un *Gran Turismo* en el que podemos comprar coches (nuevos y usados) para competir en torneos que nos proporcionarán el dinero suficiente como para acceder a nuevas pruebas y coches. El objetivo es conseguir los trofeos de las competiciones (desde campeonatos urbanos a circuitos de competición) para ir abriendo las distintas etapas históricas de Porsche y acceder así a modelos cada vez más espectaculares. Por su parte, el modo Piloto de Pruebas nos coloca como profesionales de Porsche con la misión de probar los coches cumpliendo retos y misiones de una dificultad a veces endiablada, pero sumamente variados, divertidos y, sobre todo, adictivos a más no poder.

ESTA VARIEDAD DE MODOS de juegos se ve acompañada por un soberbio acabado técnico en el que destaca la exhaustiva recreación de cada modelo y la calidad y nitidez de los escenarios, sólo ensombrecida por algún que otro parpadeo y por algo de popping. Sin embargo, el juego es veloz, muy veloz, y presenta un nivel de detalle que sabrán apreciar los amantes de los coches. Además, los vehículos se deforman y hay que repararlos, los trazados de los circuitos son espectaculares, se puede configurar la sensibilidad del volante, el control es a la vez asequible y exigente… En fin, *Need For Speed Porsche* presenta un compendio de virtudes que deja fuera de juego a todos sus defectos y proporciona tantas horas de diversión y tal variedad de pruebas (para uno o varios jugadores) que casi se convierte en una compra ineludible para cualquier amante de los juegos de velocidad.

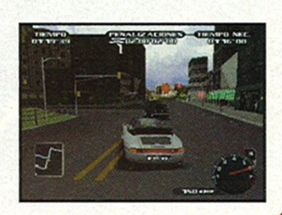
¿Cuánto da de sí un Porsche?

Para avanzar en nuestra carrera de Pilotos de Pruebas deberemos ir superando variados retos a los mandos de distintos Porsches. Muchas pruebas consistirán en completar un circuito en un límite de tiempo sin tropezar con conos, pero otros recuerdan a *Driver*, al proponernos llevar un coche sin arañarlo, de una punta a otra de la ciudad. Genial y dificilísimo.

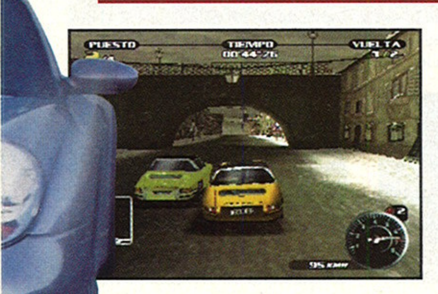


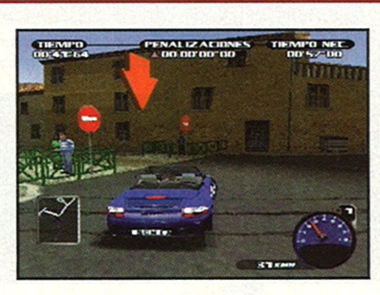


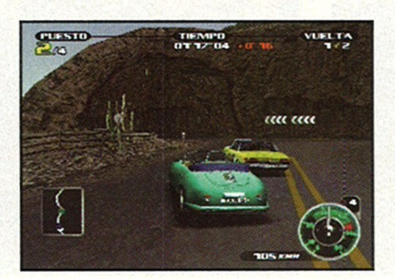




Por su variedad de modos de juego, elevado número de vehículos y opciones, éste es uno de los juegos de coches más originales y divertidos de los últimos tiempos.









NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
Velocidad • Electronic Arts

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.990 ptas.**
M. Card (1 bloque) — Multi Tap — Volante

Gráficos 9 — Sonido 8 — Diversión 9

- Sus muchos modos de juego ofrecen variedad y una larga duración.
- Sólo podemos mencionar en contra algunos defectillos técnicos.

9

Una apuesta tan divertida como original que ofrece tal variedad y calidad de modos de juego que sabrá entusiasmar a cualquier seguidor del género.

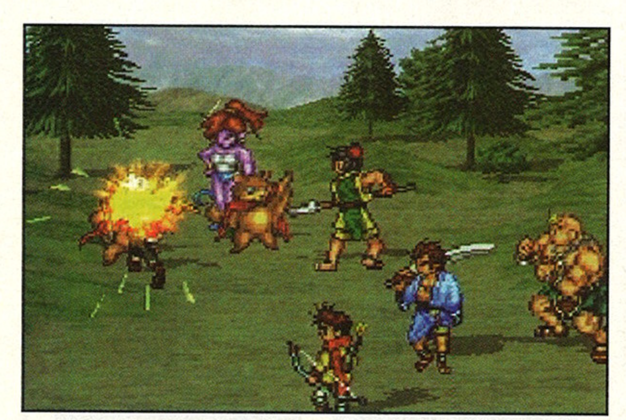
Suikoden II

Con todo el encanto de los RPG clásicos

Inspirado en un clásico de la literatura china, *Suikoden II* se presenta como un atractivo RPG que combina un amplio plantel de personajes, una absorbente historia y unas pizcas de estrategia para crear un título tan original como adictivo.







Años después del primer *Suikoden* nos llega ahora de la mano de Konami una continuación que mantiene muchas de las virtudes de su antecesor, pero también presenta algunas notables novedades, como algunos cambios en el sistema de combate, la traducción total de todos los textos y un nuevo argumento, con estreno de héroe incluído.

En esta ocasión asumimos el papel de un joven montañés que, asqueado de la situación de su gente, acaba liderando un ejército rebelde. Así, nuestro principal objetivo es recorrer las distintas localizaciones del juego buscando reclutas para nuestras tropas y luchando en el camino contra todo tipo de monstruos y adversidades. Pero conseguir soldados no es nada fácil. No sólo porque hay que reclutar a muchos personajes (hay 108 distintos) sino también por los requisitos que piden algunos para unirse a nuestro grupo, como limpiar una mazmorra de enemigos o ganar una cantidad de dinero a los dados.

EL SISTEMA DE JUEGO DE *SUIKODEN II* es muy parecido al de su antecesor. Así, la mayor parte del tiempo nos desplazamos con un reducido grupo de compañeros (hasta 6) por un inmenso mapeado 2D, pero también habrá momentos en los que combatiremos al frente de nuestro ejército o que tendremos que participar en emocionantes duelos "mano a mano" contra otro personaje.

Los combates siguen siendo aleatorios y por turnos, pero



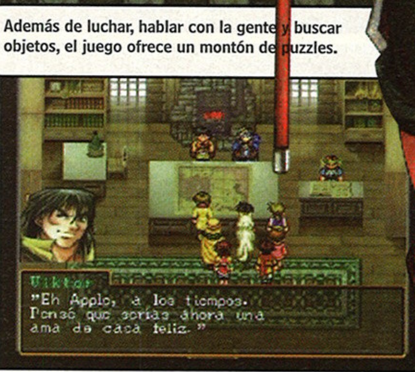
En *Suikoden II* los combates son por turnos, pero como los personajes atacan a la vez, no suelen durar mucho tiempo.



Además de luchar, hablar con la gente y buscar objetos, el juego ofrece un montón de puzzles.

La opción Inventario nos permite coger un ítem del inventario del grupo y usarlo contra los enemigos en mitad de un combate.

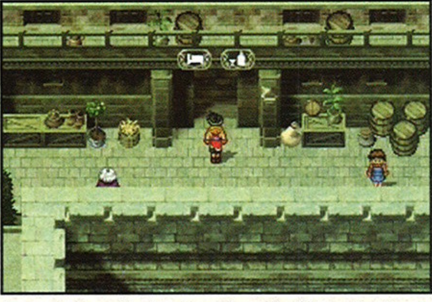




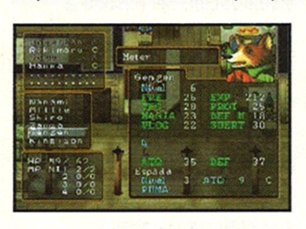


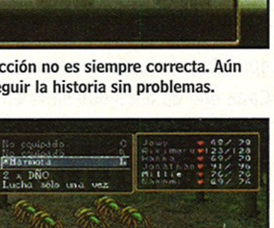


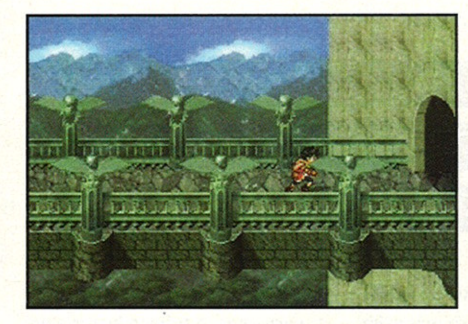
El juego está en castellano, aunque la traducción no es siempre correcta. Aún así, es lo bastante clara como para poder seguir la historia sin problemas.


Las posadas son localizaciones importantísimas. En ellas podemos recuperar vida y magia, y guardar las partidas.

Como su antecesor, *Suikoden II* incluye 108 personajes a los que podemos reclutar para unir a nuestro ejército.









han sufrido alteraciones que los agilizan, como el que los personajes ahora atacan a la vez y no de uno en uno. Además, aunque sigue siendo posible unir a dos o tres personajes en un único ataque devastador, en esta ocasión se ha ampliado la compatibilidad entre personajes para aumentar el número de combinaciones posibles. Así, por ejemplo, el héroe puede hacer un combo con Jowy, su compañero de aventuras, pero también puede hacer otro distinto con su hermana.

AUNQUE ESTE RETOQUE ENRIQUECE notablemente el sistema de combate, la novedad más significativa es la introducción de dos nuevas opciones: Inventario y Cambio. La primera nos permite equipar a cada personaje con dos objetos para usarlos rápidamente en los combates, o incluso desplazarnos al inventario para buscarlos. La opción Cambio, a su vez, nos permite alterar en combate la formación de nuestro grupo, y retirar de la primera línea a los combatientes más tocados.

Lo que apenas ha cambiado es el sistema de magia, muy parecido a las materias de *FFVII*. Así, cada personaje puede llevar hasta 3 runas, cada una de las cuales le permite lanzar un número determinado de hechizos. Cuanto más las usen más afinidad desarrollarán con ellas, pudiendo ampliar el número de hechizos, o acceder a otros nuevos.

Visualmente *Suikoden II* recuerda mucho a su antecesor, aunque con gráficos de alta resolución. Aun así, su apariencia dista mucho de obras maestras como *FFVIII*. Donde sí puede medirse con cualquier RPG es en su jugabilidad y diversión, ya que es muy, muy largo e igual de absorbente. Si a esto le unimos que podemos importar datos del primer juego, el resultado final es un título irresistible para cualquier amante del rol.



Más peleas que en Gladiator

Suikoden II tiene tres tipos de combate por turnos: pelea, duelo y batalla El primero es el típico combate grupal de los RPG, en el que damos órdenes a los personajes mediante un menú.

El duelo es un enfrentamiento entre el héroe y otro personaje, similar al juego Piedra, Papel o Tijera. Gana el primero que baje a cero la barra de vida del rival.

Las batallas son combates de unidades militares sobre un tablero. Cada unidad mueve una distancia fija sobre el mapeado, pudiendo optar, cuando está cerca de una enemiga, por atacarla o por usar alguna habilidad especial. La victoria depende del objetivo del escenario.

Cómo funcionan las Runas y para qué sirven





Dejando a un lado las runas especiales (auténticas y personales), las runas se dividen en tres grupos: mágicas, incrustables y de armas. Las dos primeras se colocan a los personajes y sirven para lanzar hechizos y para mejorar sus estadísticas. Las otras sólo se pueden poner en armas, y sirven para crear efectos especiales en los ataques.


SUIKODEN II
RPG • Konami

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+11 años** — Precio: **7.990 ptas.**

Memory Card (2 bloques) — Dual Shock

Gráficos **7** — Sonido **8** — Diversión **9**

- Es muy largo y variado.
- La historia va picando poco a poco.

- Los gráficos son "antiguos".
- La traducción es temible, "darling".

8

Aunque no es muy espectacular, *Suikoden II* es uno de los mejores RPGs del momento, ya que es muy largo, divertido y está lleno de puzzles y opciones.

Galerians

Mentes peligrosas

Los que busquéis una nueva fórmula dentro de los survival horror estáis de suerte, porque *Galerians* sigue al pie de la letra las líneas principales del género, pero aportando un argumento más adulto.

A principios de los 90, el famoso mangaka Katsuhiro Otomo mostró las primeras páginas de Akira, una de las obras más exitosas y recordadas por los lectores occidentales. Su argumento trataba sobre unos conflictivos jóvenes que, tras ser sometidos a todo tipo de experimentos, mostraban poderes mentales con los que provocaban el caos a su alrededor. *Galerians* rescata parte de este argumento para narrarnos la trágica historia de Rion Steiner, un huérfano de 14 años que ha perdido la memoria tras ser tratado con todo tipo de fármacos por una organización que pretende cambiar el mundo.

BAJO UN ESQUEMA Y PLANTEAMIENTO de juego similar al de cualquier *Resident Evil*, *Galerians* se estructura en torno a cuatro episodios de la vida de Rion. Cada uno de ellos nos sitúa en distintos entornos, como la casa de Rion o el hospital en que comienza su odisea, que nos permiten conocer nuevos datos sobre su pasado y el de una misteriosa chica que se comunica telepáticamente con él. Como habréis supuesto, reconstruir el pasado de Rion no se presenta como una tarea sencilla, ya que a menudo tendremos que enfrentarnos a los esbirros y los enigmas que nos prepara la misteriosa organización que pretende cambiar el mundo.

Para salir airosos de estas situaciones contamos con los poderes de Rion, que van desde la más simple visualización del pasado al tocar ciertos objetos, hasta las más complejas ondas de choque o combustiones espontáneas para abrirnos paso entre nuestros enemigos. Todas estas habilidades vienen a sustituir a las armas convencionales que aparecen en juegos similares, y en el caso de *Galerians* son las culpables de que la resolución de ciertos puzzles resulte demasiado fácil. Por poner un ejemplo, cuando Rion utiliza sus poderes en una puerta cerrada, una imagen estática nos muestra el lugar en que se encuentra el objeto que la puede abrir. Esto se repite con



No abunda el gore, pero cuando aparece, lo hace a lo grande.





Por desgracia, todos los textos y voces del juego están en inglés.





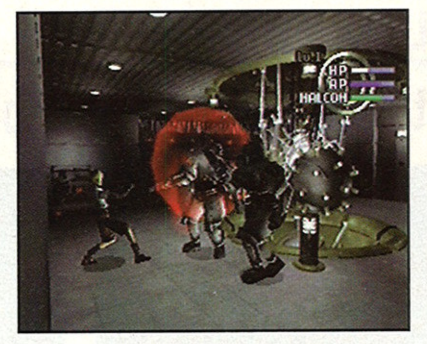
Cada uno de los cuatro capítulos que componen el juego nos obligará a enfrentarnos a otros Galerians, es decir, a otros jóvenes con poderes mentales.





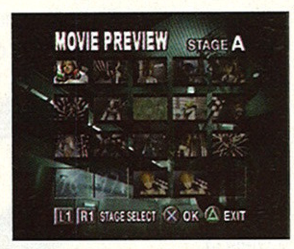


Los puzzles no presentan una dificultad muy elevada, y casi todos se reducen a colocar ciertos objetos en determinados sitios.









Galerians incorpora una novedosa opción que nos permite visualizar todas las secuencias de vídeo que hayamos descubierto en el juego.

El gran inconveniente

El único aspecto de *Galerians* que no nos ha convencido es la ausencia de dificultades, ya que con usar algunos de nuestros poderes podemos averiguar donde se encuentra la llave o la pieza que nos falta.

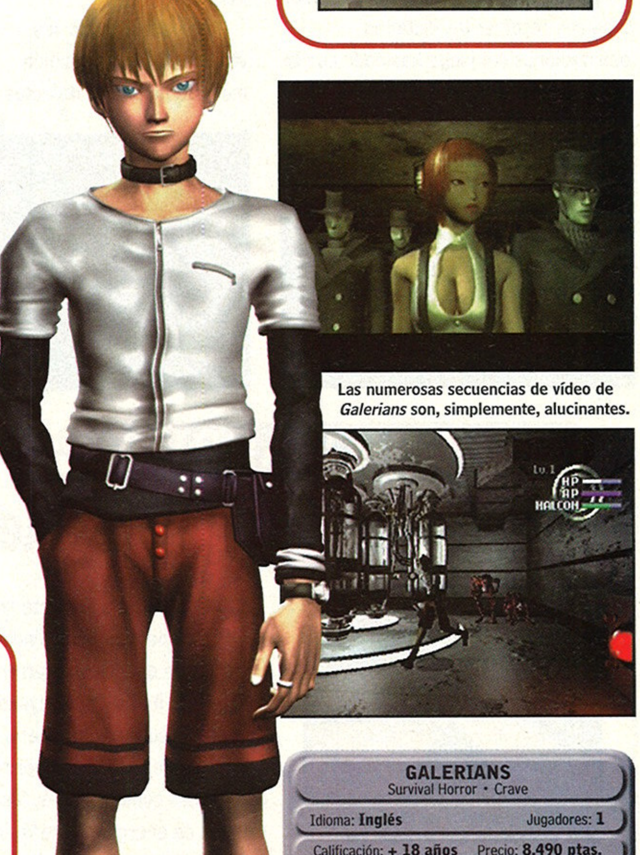




todos los puzzles, algo que anula los quebraderos de cabeza propios de este tipo de juegos, y que a la larga facilita demasiado las cosas.

POR LOS MUCHOS PARECIDOS y elementos comunes con *Resident Evil*, nos ha parecido casi obligado comparar este título con la exitosa saga de Capcom. Y pese a que más de un incondicional del survival horror por excelencia pueda pensar que *Galerians* es una mera imitación, lo cierto es que cuenta con numerosos aspectos brillantes que cabe destacar. Aunque gráficamente no alcanza la calidad de *Resident Evil 3*, los escenarios buscan en todo momento introducirnos en un ambiente tan futurista como oscuro, algo que consiguen a la perfección. Por otra parte, su absorbente historia es una de las mejores que hemos visto últimamente en PlayStation y, hasta cierto punto, resulta bastante cinematográfica por el abuso de los flashbacks y unas espectaculares secuencias de vídeo, que desgranan la historia a un buen ritmo. Y, por último, la presencia de ciertos elementos, como el gore y algunas situaciones macabras, lo convierten en un producto exclusivo para mayores de edad, algo que los usuarios más maduros reclamaban desde hace tiempo.

Sin duda alguna, *Galerians* es un título que, dentro de los survival horror, resulta tan original y como divertido pese a sus deficiencias técnicas, que se hacen palpables en las animaciones de los personajes y en los tiempos de carga, y pese a los pequeños altibajos jugables. Si eres mayor de edad y ya has completado todos los *Resident Evil*, deberías experimentar algo nuevo con este fabuloso *Galerians*.



Las numerosas secuencias de vídeo de *Galerians* son, simplemente, alucinantes.

Los poderes de Rion Steiner

Los experimentos que ha sufrido Rion en sus propias carnes, le han concedido ciertos poderes mentales que el resto de los humanos no poseen. Así las cosas, inicialmente Rion sólo puede realizar ondas de choque capaces de mandar a sus enemigos a Cuenca y unas espectaculares combustiones espontáneas que los dejarán reducidos a cenizas. Según avancemos en el juego, podremos desarrollar nuevos poderes, como pueda ser anular, durante un breve lapso de tiempo, la gravedad de una habitación.







GALERIANS
Survival Horror • Crave

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 18 años** Precio: **8.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9

• La absorbente historia, su fabulosa ambientación, los poderes...

• No está ni traducido, ni doblado.
• No es muy apropiado para menores.

8

Si estás cansado de zombies y buscas un Survival Horror novedoso y de temática más adulta, *Galerians* puede ser la solución si sobrepasas los 18 años.

DRÁCULA, RESURRECCIÓN

Como una película en la que tú eres el caza-vampiros

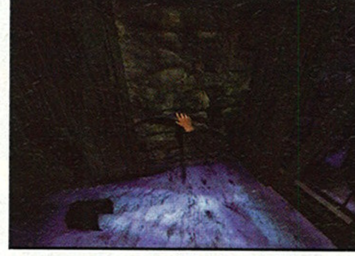
Pocos meses después de *Amerzone*, Virgin nos sorprende con este *Drácula*, un título similar que viene a confirmar algo que todos sabíamos: que son reyes indiscutibles de las aventuras gráficas.

Y es que *Drácula* es una auténtica obra maestra dentro de su género que tiene todo lo que una aventura gráfica necesita para triunfar: ambientación soberbia, desarrollo técnico impecable, y un montón de personajes y situaciones truculentas.

Localizado siete años después de la novela de Bram Stoker, *Drácula* nos coloca en la piel de Jonathan Harker, que una vez más debe viajar a Transilvania para salvar a su esposa de las garras del conde vampiro. Para ello, debemos recorrer las distintas localizaciones del juego hablando con la gente, encontrando ítems y solucionando toda suerte de puzzles.

El juego tiene la estructura típica de las videoaventuras, lo que significa que los desplazamientos por pantalla y la recogida y selección de ítems se hace mediante un cursor, y que la vista es subjetiva. No obstante, a diferencia de sus más directos competidores, como *Amerzone* o *Atlantis*, las situaciones dramáticas se presentan mediante secuencias pregrabadas en tercera persona de increíble calidad, en las que visualizamos la acción como si fuera una película.

Pero pese a todas sus virtudes, *Drácula* también muestra un par de defectos. Por un lado, los puzzles resultan en muchas ocasiones un tanto ilógicos, lo que nos obliga a estrujarnos el cerebro más de la cuenta. Por otro, sus 2 CDs pueden hacerse cortos para los más habituados al género. Aún así, su calidad y divertido desarrollo hacen de *Drácula* un título muy recomendable.



El puntero cambiará de forma cuando lo acerquemos a un objeto que podemos coger.



Los dos CDs del juego incluyen un buen puñado de secuencias cinemáticas de gran calidad.

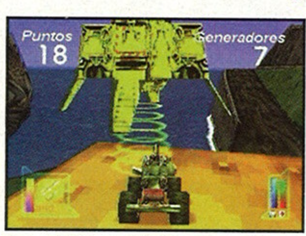






GRUDGE WARRIOR

Más que guerrero, peleón



Escondidos por todos los niveles hay unos generadores que recargan las armas y los escudos de nuestro vehículo.



Este arcade futurista nos pone al mando de un blindado con el que debemos recorrer 10 fases recogiendo ítems y destruyendo ciertos aparatos, ocultos en el interior de instalaciones defendidas por todo tipo de trampas como cañones, láser o campos de energía. Además, un vehículo blindado similar al nuestro también se empeña en impedir nuestra misión, con lo que las partidas no tardan en convertirse en un "corre, corre que te pillo" en el que nos toca recorrer la base a toda pastilla en busca de los artefactos, mientras esquivamos disparos y buscamos los interruptores que desactivan las trampas o abren zonas secretas.

Grudge Warrior pone a nuestra disposición 10 vehículos, un extenso arsenal, unos niveles de ingenioso diseño y opción Deathmatch para dos jugadores. Desgraciadamente, sus virtudes se echan a perder por un descuidado sistema de control, un mediocre apartado gráfico y un terrible sistema de cámaras, que convierten al juego en un título mediocre.









RONALDO V-FOOTBALL

Fútbol fácil, fútbol samba

Con descarada vocación arcade, *Ronaldo V-Football* es un juego entretenido y asequible desde la primera partida y que, aunque limitado en cuanto a movimientos, permiten evolucionar y aprender al jugador. Eso sí, su planteamiento arcade impide que el juego brille al nivel de títulos como *ISS Pro Evolution*, ya que no ofrece ni la misma profundidad táctica ni técnica. Lo que no impide que tenga sus alicientes.

Así, *Ronaldo* es un juego dinámico que, aunque no resulta nada realista, sí sabe hacerse divertido. Los jugadores corren todos como motos, los pases casi siempre llegan a su destino y el árbitro suele ser una hermana de la caridad. Sin embargo, marcar goles no es sencillo debido básicamente a la barra de fuerza del disparo y al sistema para señalar la dirección y efecto del tiro.

Ronaldo presenta un buen montón de modos de juego y la posibilidad de





crear ligas y copas propias. Además, sumadas a sus 56 selecciones de todo el mundo, encontraremos otro buen puñado de equipos ocultos que desbloquearemos ganando sus muchos torneos preestablecidos.

Gráficamente muestra jugadores bien animados y rápidos, así como un control no muy complicado y bastante fiable en general. Resumiendo, un juego ameno y divertido, pero que no presenta una seria competencia a los grandes, aunque sí divertirá a los que busquen un arcade sin demasiadas complicaciones.





Según vayamos ganando en los campeonatos iremos desbloqueando nuevos equipos.



Los córners y faltas directas se lanzan sin flechas que indiquen la dirección y el efecto.



Sólo la vista más cercana muestra un aspecto espectacular, aunque es difícil jugar con ellas.

LEGEND OF LEGAIA

Con más de cuento que de juego

En las peleas atacan primero los luchadores con más iniciativa, por lo que conviene concentrar el ataque en los monstruos que la tengan más alta.

El juego tiene muy pocas localizaciones, por lo que no tardaremos mucho tiempo en terminarlo.



Legend of Legaia tiene un sistema de combate en el que elegimos los movimientos y combos que luego el personaje ejecutará.

Ambientado en un universo alternativo, este título nos traslada a un mundo habitado por dos especies distintas: Humanos y Seru. Tradicionalmente ambas especies vivían en paz, pero la llegada de una niebla misteriosa provocó una guerra cruenta, que ha colocado a los humanos al borde de la extinción.

Su única posibilidad de supervivencia radica en encontrar unos vegetales mágicos, los Árboles Génesis, y despertar su poder para acabar con la neblina. Dicha tarea recae sobre los tres protagonistas del juego, Vahn, Noa y Gala, que deben recorrer distintas localizaciones, viviendo todo tipo de aventuras en su busca.





Dejando de lado este prometedor argumento, nos encontramos con que *Legend of Legaia* es uno de los RPGs más flojos que han llegado a nuestras costas. No sólo tiene un desarrollo técnico pobre, con gráficos poco detallados y una banda sonora muy floja, sino que además presenta pocos personajes, pocas opciones y pocas localizaciones.

El único detalle curioso del juego es el sistema de combate, que nos permite realizar combos como si fuera un juego de lucha. De hecho, esto y que está doblado al castellano son los dos únicos puntos que salvan del descalabro total a este título tan poco afortunado, al que únicamente los más pequeños de la casa sabrán encontrarle el punto.



ROADSTERS

Carreras de descapotables

Claramente inspirado en un clásico como *Out Run*, Virgin nos presenta este divertido arcade que nos pone al volante de cerca de 30 descapotables basados en modelos reales. El sistema de juego nos invita a competir en 3 campeonatos distintos a los que iremos accediendo según ganemos dinero para mejorar nuestro vehículo o comprar otros de mayor cilindrada.

Aunque en su control apuesta por la acción arcade pura y dura, también exige concentración y práctica para



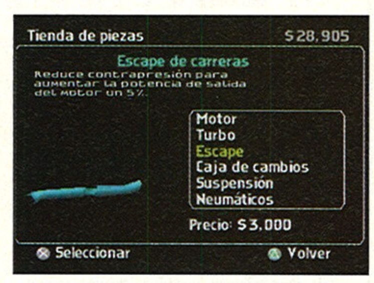


aprender a dominar el derrape, tener en cuenta los cambios de superficie y frenar cuando la curva es más cerrada de lo esperado. Y es que un fallo en un derrape puede llevarnos a la última posición de la carrera. Por suerte, su asequible nivel de dificultad y el hecho de que los rivales se adaptan a nuestro estilo de conducción nos permitirá remontar descalabros de este tipo con relativa facilidad. De hecho, uno de los puntos fuertes de *Roadsters* es su competitividad, por lo que rara será la vuelta en que no hayamos cambiado de

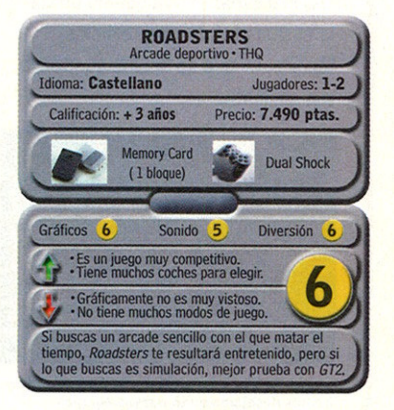


posición 6 veces como mínimo.

Gráficamente es un juego correcto, sólido y bien construido, pese a que se aprecie algo de pixelación y algún que otro popping. No obstante, estos son defectos fácilmente disculpables si tenemos en cuenta la velocidad a la que se mueve, incluso con ocho vehículos en pantalla. Con todo, *Roadsters* resulta divertido y asequible, pero no puede competir con los grandes del género, únicamente recomendable para quienes deseen un arcade sencillo, de fácil manejo y con pocas opciones.



En el modo campeonato podremos comprar, con el dinero que ganemos en las carreras, piezas con las que mejorar nuestros vehículos.



UEFA EURO 2000

¡A por la Eurocopa!

Fiel a su política de hacerse con las mejores licencias, EA ha vuelto a quedarse con uno de los eventos deportivos más importantes del año, lo que nos va a permitir disfrutar de una recreación casi perfecta de la Eurocopa 2000, avalada por el buen hacer de una compañía que tiene en el fútbol una de sus principales fuentes de éxito.

Euro 2000 es, como podíamos esperar, un gran juego de fútbol que aúna un control asequible con un buen nivel de simulación y realismo. Su calidad general está cercana a la de *FIFA 2000*, del que casi parece un calco, aunque un poco más brusco en su motor gráfico y también más asequible a la hora de jugar.

Sin embargo, este parecido con la serie *FIFA*, que podría ser una virtud, es también la gran desventaja de *Euro 2000*, y es que apenas aporta alicientes para los que ya tengan el genial simulador de EA Sports. Así, aunque recrea hasta en el menor de los detalles tocos los elementos de la Eurocopa, a la hora de la verdad sale perdiendo frente a *FIFA*: no hay ligas, ni clubes, ni selecciones fuera de las europeas. Mantiene el sistema de control, el tipo de movimientos y hasta el motor gráfico de *FIFA* y sólo el modo Desafío (una especie de copa a medida) rompe el esquema *FIFA*. Aunque no hay duda de que es un buen juego, no aporta nada nuevo al género de los simuladores de fútbol y, es más, presenta tantas rutinas de ataque que es fácil golear a los rivales a poco que tengamos algo de práctica. Si disfrutar de la Eurocopa te da lo mismo, es mejor que pruebes con otros simuladores.







Podemos entrenar cualquier técnica ofensiva o defensiva, lo que nos permitirá conocer los movimientos del juego: los mismo de *FIFA*.



En los saques de esquina y faltas podemos elegir con un botón a qué jugador queremos centrar.





Guías & Trucos



Y trucos para: Manager de Liga, Dune, Road Rash Jailbreak, Fear Effect, Syphon Filter 2, Street Skater 2, Spyro 2... y códigos Xplorer.

Dune





• Todo el territorio al descubierto.
Tener que mandar a tus tropas para ir abriendo la mancha del mapa y así localizar la posición de tus enemigos puede ser una tarea lenta y peligrosa. Bien, pues con este truco podrás descubrir automáticamente hasta el último rincón del mapeado sin necesidad de que arriesgues nada. Para activarlo, presiona ✖ sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación: ■, ●, ✖, ▲, ▲, ■.
Si has construido un radar podrás ver a cualquier enemigo.

ECW: Hardcore Revolution





• Los personajes secretos:
No hay truco para descubrir a lo personajes extra, pero podemos decirte de qué manera puedes obtenerlos. Recuerda que debes jugar en el modo Career.
Beulah McGillicutty: Vence al equipo ECW World Tag.
Cyrus the Virus: Vence a ECW World TV.
Joel Gertner: Vence a Acclaim.
Joey Styles: Vence a Acclaim.
Louie Spicolli: Vence a ECW World Heavyweight.
Taz: Vence a ECW World Heavyweight.
The Sheik: Vence a ECW World Tag Team.
Tommy Rich: Vence a ECW World TV belt.
Los Jobbers: Defiende el World Heavyweight 5 veces.
Judge Jeff Jones: Completa el juego con Mike Awesome.
Bill Alfonso: Complétalo con Rob Van Dam.
• Un cambio de look:
Para que los luchadores muestren un aspecto mucho más "colorido" ve a la pantalla de selección de personaje y presiona **L1, L2** o **R2** mientras lo eliges.

Fear Effect

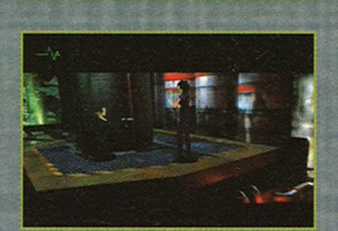
Para activar todos estos trucos, tienes que entrar en la pantalla de opciones y seleccionar la opción "Créditos", después pulsa estas combinaciones según el resultado que quieras conseguir:



• Acabar con los enemigos de un disparo:
L1, ▲, ↑, ↓, ●(2), ▲, ■, ↓, **R1**.
Nada mejor para ahorrar municiones.



• Solución de los puzzles:
L1, ▲, ↑, ↓, ●(2), ↓(3), ↑.
Por si no quieres pensar demasiado.



• Munición infinita:
L1, ▲, ↑, ↓, ●(2), ▲, ■. ←, ▲.
• Modo difícil:
↓(3), ▲, ↓(3), ■, ←, →.



• Escudo ilimitado:
L1,▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

24 HORAS DE LEMANS

Para activar estos trucos sólo tienes que introducir los siguientes passwords como si fueran el nombre del piloto en la pantalla correspondiente.
• Seleccionar cualquier coche en Modo Le Mans:
Pon como nombre TATOO y, después, en la pantalla de selección de vehículo pulsa: **START + L2**.
• Ganar siempre:
El nombre es FIRSTON.
• Audi '99 Prototype.
Para conducir este cochazo pon como nombre MAYOU.

ACE COMBAT 3

• Controlar la repetición:
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.

ARMY MEN AIR ATTACK

• Passwords de nivel multijugador:
Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →
Misión 3:The Train That Could: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑
Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖
Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑
Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →
Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →
Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓
Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2)
Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →
Misión 11: River Rapids Riot:
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →
Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2)
Misión 13: Demolition Time: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●
Misión 14: Pick Up The Pieces:
←(x2), ↑, →(x2), ↑, ↓, ✖
Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■
Misión 16:
▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑

Manager de Liga

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Nombre de Jugador. Cuando introduzcas el passwords, aparecerán unas palabra en la parte inferior de la pantalla que te confirmarán que el truco ha funcionado. Serán frases del estilo: "Pasta gansa". Después de introducir estos nombres ficticios tendrás opción de poner el tuyo propio. Podrás introducir tantos como quieras y afectarán a todas las partidas que empieces después de haberlos activado. Para empezar una partida sin trucos, apaga la consola.



CÓDIGOS XPLORER Y ACTION REPLAY

• Passwords de nivel para un jugador:
Misión 2:
➡, ⬆, ■, ✖, ⬆, ●, ⬆, ➡
Misión 3:
⬅, ⬇, ⬅, ⬇, ⬆ (x4)
Misión 4:
■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■
Misión 5:
● (x2), ■, ⬇ (x2), ■, ✖(x2)
Misión 6:
✖, ⬆, ●, ⬇, ▲, ⬅, ■, ➡
Misión 7:
⬆, ⬇ (x3), ➡, ⬅ (x3)
Misión 8:
⬅ (x2), ▲, ➡ (x2), ▲, ⬆ (x2)
Misión 9:
■ (x3), ●, ⬇ (x3), ⬅
Misión 10:
●, ⬆, ⬅, ■, ⬆, ⬅, ⬇ (x2)
Misión 11:
▲, ●, ▲, ●, ⬆, ⬆, ⬇, ⬇
Misión 12:
⬆, ⬇, ⬅, ➡, ●, ●, ⬆, ■
Misión 13:
✖, ⬅ (x3), ■, ▲, ●, ✖
Misión 14:
⬅, ⬇, ⬅, ⬇, ■, ●, ■, ●
Misión 15:
⬇ (x4), ✖, ✖, ●, ●

• Todos los copilotos:
Introduce como cualquier otro password:
⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇.

JUNGLA DE CRISTAL 2

Para activar estos trucos debes pausar el juego y pulsar las secuencias que te damos a continuación.

• Hombre eléctrico:
■, ■, L1, L1, R1, R1.

• Vista subjetiva:
●, ▲, ▲, ■

• Descabezas enemigos:
■, ■, ●, ●, R1, R1.

• Desactivar la mira láser:
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1

• Munición infinita:
L1, L1, R1, R1, ●, ●

• Invencibilidad:
▲, ▲, ●, ●, L1, L2

• Alargar cabezas:
R1, R1, L1, L1, ▲.

• Como un esqueleto:
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

En la parte superior aparecerá un mensaje de confirmación. Para desactivarlo introduce el mismo código.

ROLLCAGE STAGE II

• Modo Sobrevivir:
Con este password desvelarás una interrogante de la pantalla de modos de juego.
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON





• Actualizar el estadio en un día:
QUICK DRY CEMENT.

• Máximo porcentaje:
Para tener un porcentaje del 95-98 % escribe como nombre del jugador: THE BEST.

• Recuperación rápida de lesiones:
WITCH DOCTOR

• Tiempo lluvioso:
WET WET WET.

• Fichar cualquier jugador:
NORTH AND SOUTH.

• Siguiente partido planeado:
BACKSEAT MANAGER.

• Tiempo soleado:
DRY DRY DRY.

• Ganar todos los partidos:
IVOR INVINCIBLE.

•125.000 millones de pesetas:
KING MIDAS.

FINAL FANTASY VIII

• Guardar en cualquier momento:
80070B52 0100

• Dinero ilimitado:
80078384 0FFF
80078386 5F5E

• Squall (Vitalidad)
80078F62 270F

GRAN TURISMO 2

• 99.999.999 Créditos:
801D1598 E0FF
801D159A 05F5

• Licencia Categoría A:
801CC6C8 0100
801CC76C 0100
801CC810 0100
801CC8B4 0100
801CC958 0100
801CC9FC 0100
801CCAA0 0100
801CCB44 0100
801CCBE8 0100
801CCC8C 0100

• Licencia Categoría B:
801CCD30 0100
801CCDD4 0100
801CCE78 0100
801CCF1C 0100
801CCFC0 0100
801CD064 0100
801CD108 0100
801CD1AC 0100
801CD250 0100
801CD2F4 0100

• Licencia C Int.:
801CC060 0100
801CC104 0100
801CC1A8 0100
801CC24C 0100
801CC2F0 0100
801CC394 0100
801CC438 0100
801CC4DC 0100
801CC580 0100
801CC624 0100

• Licencia B Int:
801CB9F8 0100
801CBA9C 0100
801CBB40 0100
801CBBE4 0100
801CBC88 0100
801CBD2C 0100
801CBDD0 0100
801CBE74 0100
801CBF18 0100
801CBFBC 0100

• Licencia A Int:
801CB390 0100
801CB434 0100
801CB4D8 0100
801CB57C 0100
801CB620 0100
801CB6C4 0100
801CB768 0100
801CB80C 0100
801CB8B0 0100
801CB954 0100

• Licencia Especial:
801CAD28 0100
801CADCC 0100
801CAE70 0100
801CAF14 0100
801CAFB8 0100
801CB05C 0100
801CB100 0100
801CB1A4 0100
801CB248 0100
801CB2EC 0100

La terminación 0100 indica que se convalida la licencia del primer *GT*. Para superar las licencias con oro cambia el 0100 por 0400, la plata por 0300 y el bronce por 0200.

METAL GEAR SOLID

• Salud Infinita:
800B5F3E 0600

• Salud al máximo:
800B5F40 0600

• Aire ilimitado:
800ACBC4 03E7

• Modo fantasma:
800ACBA0 0000
800ACBA2 0000

• Sin acatarrarse:
800B5F42 0000

• Radar no salta cuando te detectan:
800ACB90 0000

• Todos los modos VR Training:
800B5143 0020.

• Sin recargar nunca:
800ACB7C 000D

• Atravesar paredes:
80025C68 9CC4
80025C6A 0800

• Pistola SOCOM:
800B5F4A 03E7
800B5F5E 03E7

• Rifle FAMAS:
800B5F4C 03E7
800B5F60 03E7

• Nikita:
800B5F50 03E7
800B5F64 03E7

• Stinger:
800B5F52 03E7
800B5F66 03E7

• Rifle PSG1:
800B5F5C 03E7
800B5F70 03E7

• Granadas:
800B5F4E 03E7
800B5F62 03E7

• Minas Claymore:
800B5F54 03E7
800B5F68 03E7

• Explosivos C4:
800B5F56 03E7
800B5F6A 03E7

FIFA 2000

• Equipo de casa 20 goles:
80032514 0014

• Equipo de casa 0 goles:
80032514 0000

• Equipo visitante 20 goles:
80032518 0014

• Equipo visitante 0 goles:
80032518 0000

MEDIEVIL 2

• Vida infinita:
800AED4A 3C00

• Cáliz al 100%:
800EFB1C 0063

• Armas y municiones:
50001404 0000
800F11F0 1000

RESIDENT EVIL 3

• Vida infinita:
800CEA48 00C8

• Todas las armas:
800D3F14 0001
800D3F18 0002
800D3F1C 0003
800D3F20 0005
800D3F24 0006
800D3F28 000A
800D3F2C 000B
800D3F30 000C
800D3F34 000D
800D3F38 000E
800D3F3C 000F
800D3F40 0010
800D3F44 0011
800D3F48 00012
800D3F4C 0013
800D3F50 0014

Marvel Vs Capcom

• Menú oculto:
Con la palabra "Options" seleccionada, pulsa Start al tiempo que mantienes presionado Select. De este modo activarás un menú de opciones secreto que te permitirá, por ejemplo, elegir la velocidad.

• Personajes secretos:
Para conseguir seleccionar a los luchadores ocultos tendrás que acabar el juego cumpliendo una serie de requisitos. No podemos terminar el juego por ti, pero sí podemos decirte cuál es el camino adecuado para conseguirlo:

Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona ↑ cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección.
Roll: Termina con Mega Man y presiona →. estando MegaMan iluminado en la pantalla de selección.
Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa ↑ con el cursor sobre Zangief.
Red Venom: Vence con Venom y pulsa ↑ con Chun Li iluminada.
Orange Hulk: Completa con Ryu y presiona ↑ sobre él.
Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa ↓.
Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar ↓.





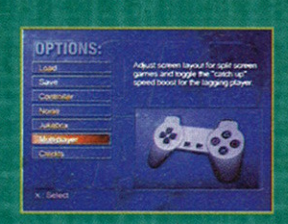
• Modo espejo:
Para disfrutar de todos los circuitos, pero de manera inversa, introduce este código: I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOO OOOOOO!

• Más difícil todavía.
Para complicarte más la vida en el Modo Maestro, introduce este código: MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAIL S.MON!

• Lo más de lo más:
Con esta clave de ahora no necesitarás nada más para tenerlo, absolutamente todo: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.N OW!

Road Rash Jailbreak

Para activar estos códigos, primero deberás entrar en una pantalla especial. Para ello, ve a la pantalla de opciones y colócate sobre la pantalla Multiplayer. Después, presionas ✖ al tiempo que pulsas **L1** + **R1** + **R2** + ← y, como si fuera un password normal, introduce estas secuencias según el efecto que quieras conseguir.







• Seleccionar nivel Jailbreak:
Pon como password KLFSDA, entra en el modo Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando **L1** o **R1**.

• Seleccionar nivel en el Modo Five-0
El passwords es BDK y reacciona igual que en el anterior.

• Nitros extra:
Con FDMFG dispondrás de 4 nitros para derrochar en el modo Jailbreak y hacerte la carrera más fácil.

Spyro 2

• Cambiar de color:
Pausa el juego e introduce una de estas combinaciones:
Negro: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2, L1, L2, ↑,←,↓,→,↑,↓.
Azul: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2, L1, L2, ↑,←,↓,→,↑, ✖.
Verde: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2, L1, L2, ↑,←,↓,→,↑, ▲.
Rosa: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2, L1, L2, ↑,←,↓,→,↑,■.
Rojo: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2, L1, L2, ↑,←,↓,→,↑, ●.
Amarillo: ↑,→,↓,←,↑,■, R1, R2,L1,L2, ↑,←,↓,→,↑,↑.

• Rastreador de Gemas:
Para encontrar gemas de modo sencillo, pulsa y mantén presionados durante el juego los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. La libélula-dragón que te sigue señalará la dirección en la que está la gema más cercana.

• Spyro Cabezón:
Pausa el juego y presiona: ↑ 4 veces, **R1** 4 veces y luego ●.

• Hacer Plano a Spyro:
Pausa el juego y pulsa: ←,→,←,→ L2, R2, L2, R2, ■.

• Todas las habilidades:
Pausa y presiona: ● 4 veces y ■ cuatro veces.

• Acceder a una demo de *Crash Team Racing*:
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1**, **R2** y ■ en la pantalla de presentación y ¡a correr!

SYPHON FILTER 2

• Pasar de nivel.
Pausa el juego y, con la palabra Map iluminada, pulsa estos botones simultáneamente, todos a la vez:
→ + **L2** + **R2** + ● + ■ + ✖.
En el menú de opciones aparecerá la opción Cheats desde la que podrás pasar de nivel.

• Por si te parece fácil:
Si quieres aumentar aún más la dificultad de este endiablado juego, basta con que presiones los botones que abajo te indicamos al mismo tiempo en la pantalla del título. Empezarás a jugar directamente. A medida que juegues accederás a las secuencias secretas que podrás visualizar en el menú de opciones. Esta es la combinación:
↑ + **SELECT** + **L1** + **R2** + ■ + ● + ✖.

TEST DRIVE 6

Para que funcionen los trucos introduce estos códigos como nombre en la pantalla adecuada:
- **6,000,000 de dólares:** AKJGQ
- **Todos los coches:** DFGY
- **Todas las pistas:** ERERTH
- **Modo Stop The Bomber:** RFGTR

• Pide paso:
La manera más segura de hacer que los coches del tráfico se aparten de tu camino es tocar el claxon, rápidamente te dejarán el camino libre.

• Elige bien tu coche:
Si quieres ver bien tu coche desde todos los ángulos antes de elegirlo, sólo debes usar los botones **L1** y **R1** en la pantalla de selección para poder rotarlos.

• Sin problemas de tiempo:
Si no quieres tener que preocuparte de los Check Point y poder correr sin tener la presión del tiempo, introduce como nombre "FFOEMIT". Para volver a activar el crono sólo tienes que introducir "NOEMIT".

Wu-Tang: Shaolin Style

• Modo Gore:
Si quieres que tu juego adquiera una nueva dimensión, mucho más cruda, sólo tienes que introducir estes passwords que ahora te damos, en el momento en que el juego te lo pida. De este modo accederás al modo Blood y a los fatalities. Eso sí, te recordamos que este modo de juego sólo está recomendado para mayores de edad...
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■.

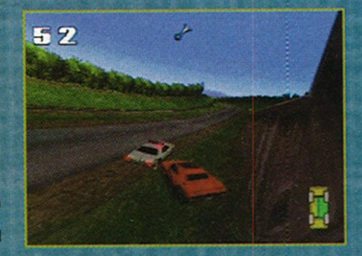
Street Skater 2

Todos los trucos que te damos a continuación se introducen en la pantalla de presentación del juego. Para confirmar que han funcionado y los has hecho todo bien escucharás un sonido metálico. Una vez que los hayas activado, entra en los distintos menús para poder aprovecharlos.

- **Todas las tablas:** ●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.
- **Todos los personajes:** ←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2.
- **Todas las pistas:** ←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■
- **Imágenes de vídeo:** R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.
- **Cambiar de look:** Presionando cualquiera de los cuatro botones superiores (**L1, L2, R1, R2**) al seleccionar al personaje es posible modificar el aspecto de los skaters. Prueba a ver que look es el que más te gusta.

The Dukes of Hazard: Racing for Home

- **El mejor consejo para despistar a la "pasma":** La policía siempre intentará cruzarse en tu camino para que choques con ellos y te tengas que detener. Para evitarlo, y al mismo tiempo, no dañar tu coche, cuando veas que la policía va a empezar la maniobra, pulsa el botón de marcha atrás para esquivarlos y ganar un poco de tiempo a la hora de despistarlos.



ATASCADO EN RAINBOW 6.

¡Hola Playmaníacos! Me he quedado atascado en la misión 12, en un edificio en el que no puedes dejarte ver. No me paso ni el principio, ¿podéis ayudarme?

Alex y Jonathan (Cerdayola del Valles, Barcelona)

Ésta es una misión con un único punto de inserción, por lo que tendrás de sobra con los equipos Azul y Rojo. Deja pues al Verde vigilando la retaguardia. Comienza con el equipo Azul; sube por las escaleras, fuerza la cerradura y abre la puerta. A continuación, entra en la primera habitación que verás, dale orden de mantener la posición (Hold) y salta al equipo Rojo. Sube por las escaleras, pasa la posición del equipo Azul y métete en la tercera habitación que verás. Pisa el sensor de movimiento, corre rápidamente hacia las puertas pequeña y escóndete en la habitación pequeña que descubrirás. Ahora recupera el control del equipo Azul y dirígete hacia el objetivo más cercano. No podemos seguir extendiéndonos, pero creemos que con esto te sacaremos del apuro. Recuerda: el truco para solucionar este nivel radica en usar los sensores de movimiento con un equipo (y esconderse) para despejar el camino al otro.

¿ES NECESARIO UN CHOCOBO EN FFVII?

Hola amigos de PlayManía: Ante todo felicitaros por vuestra estupenda revista. Os escribo porque he conseguido atrapar un chocobo y he cruzado el pantano. He visto que Sefirot ha matado a la Midgar Zulum, pero no veo la salida. ¿Es realmente necesario ir por ahí? ¿Sirve para algo el chocobo?

Daniel (Logroño, Rioja)

Tras la pantalla de la serpiente, sigue por el mapamundi hasta la base de las colinas, en donde verás unas cuevas. Entra en ellas para salir de la zona del pantano. En lo tocante al chocobo, es muy útil a lo largo de todo el juego, pero en el pantano es imprescindible. Si te metes sin él en el pantano, la serpiente te cogerá siempre y acabará con todo tu grupo.

UN BARRIL Y TRES ABEJAS EN ALUNDRA.

Queridos amigos de PlayManía: Os escribo porque tengo un problema con *Alundra*. Estoy atascada en una habitación del nivel Desierto de la Desesperación. Concretamente en una habitación con tres abejas y un montón de pilares de distintas alturas, existiendo una luz de color naranja en el más alto. Al matar a las abejas aparece un barril, que supongo servirá para cambiar el color de la luz, pero no sé como se hace.

Mónica (Vizcaya)

No, el barril no sirve para eso, aunque estás en lo cierto al pensar que debes usarlo para salir de la habitación. Coloca el barril en el pilar que hay enfrente del arco que hay a la misma altura a la que estás. Colócalo de tal manera que la mitad de él quede colgando sobre el borde. Después, dirígete a la esquina superior izquierda de la habitación y salta desde allí al pilar más cercano. Ahora, atraviesa la habitación saltando de pilar en pilar hasta que llegues al barril que acabas de colocar. Desde allí, salta hacia el interruptor que verás para activar una plataforma al lado del pilar más alejado a la derecha. Salta sobre ella para que te lleve a la siguiente habitación.

TRUCOS PARA ALONE IN THE DARK.

¡Hola Playmanía! Me han regalado recientemente el juego *Alone in the Dark*, y es bastante difícil. Os agradecería que me dieseis unos trucos para poder avanzar. Muchas gracias y seguid así: sois los mejores.

Mikel (Bilbao)

Por desgracia, trucos no hay. Lo único que podemos ofrecerte son unos códigos que sólo te servirán si tienes un cartucho de trucos como Xplorer o Action Replay. Son éstos:

Balas ilimitadas de revólver
8010DA5E 0006
Balas ilimitadas de thompson
8010DA4C 000A
Energía ilimitada
8010DA5C 0037

PASAR DEL TEMPLO DE POSEIDÓN A LA BIBLIOTECA PERDIDA.

Estimados amigos: Me encuentro atascado en *Tomb Raider IV*. He terminado la fase del templo de Poseidón y no consigo encontrar la sala con la gran puerta azul y puertas pequeñas que indican el principio de la fase de la biblioteca perdida. ¿Por donde se accede a esta sala?

Rafael (Madrid)

Para entrar a la biblioteca, una vez hayas terminado el templo, debes salir por una de las puertas que se abren a los lados del sarcófago que contiene el Guante Izquierdo. Desde allí llegarás sin problemas.

Medievil 2

Humor muy negro

A nuestro viejo amigo Dan le han vuelto a despertar de su pacífico sueño para que coja nuevamente las armas y frene una vez más a las fuerzas del mal. Por desgracia para él, ahora los enemigos son más difíciles, los mapeados más liosos y los puzzles bastante más complejos. Menos mal que estamos nosotros aquí para guiarle por los entresijos de este divertidísimo mundo de pesadilla. Suerte, Dan, la necesitarás.

EL MUSEO

Antes de nada, deberías saber que durante este nivel, el **fantasma Winston** te ayudará a conocer todos los movimientos. No dudes en hablar con él en cuanto veas su luz espectral.

Nada más empezar dirígete a la habitación de enfrente para romper la vidriera donde se encuentra la **espada**.

Avanza y fíjate en la mano que hay rondando por la biblioteca. Cuando tengas la opción de dejar tu **cabeza** en la mano, vuelve a este nivel para coger **vida** y **dinero**.



Tras la biblioteca, coge la **llave** que se encuentra dentro de la caseta. En la siguiente habitación del museo podrás coger una **ampolla de vida**, **dinero** (oculto detrás del panteón) y la **pistola**, que se encuentra subiendo las escaleras. Pasa a la siguiente sala y recoge el **escudo** y los tres sacos de **dinero** antes de usar la llave.



Utiliza la escalera para acceder a la parte de debajo de la sala. Tras acabar con los tres dinosaurios, la **estatua** caerá y podrás acceder por ella a lo alto de la sala. Recoge el **dinero** y recupera vida en la fuente de energía.

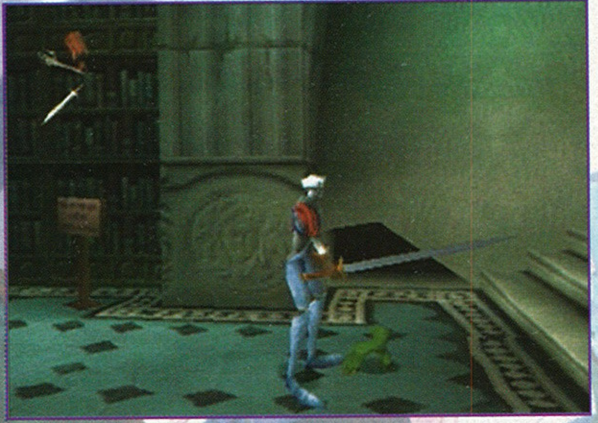


Compra balas al comerciante que te presentará **Winston** y baja las escaleras hasta que veas un **cañón**. Antes de poder usarlo, entra en la sala de la derecha para recoger la **antorcha**, y luego en el patio de la izquierda para recoger la **bala del cañón**. Además, podrás obtener el **Cáliz** si lo has completado con las almas de tus enemigos.



Coloca la bala y prende la antorcha con el fuego que hay al lado del cañón. Tras echar abajo las rocas, accederás a una habitación con unas escaleras. Sube por ellas para coger la **llave** y el **dinero**. Sal de ahí usando la llave en la otra puerta de la sala y volverás a encontrarte con los dinosaurios. Ahora acaba con ellos para que la siguiente puerta se abra.

Antes de pasar, entra en el hueco que ha dejado el gran dinosaurio para coger un poco de **dinero**. Salva cuando te lo diga Winston y prepárate para enfrentarte a tu primer monstruo de nivel. Aunque antes de entrar puedes coger el **dinero** que se encuentra detrás de la figura del león.



Cuando puedas coloca tu hermosa cabeza en la mano, entra por ese hueco para conseguir unas cuantas cosas de utilidad.



Sólo con un cañonazo podrás llegar al final de este peculiar museo. Después de colocar la bala, prende la mecha y... ¡BOOM!

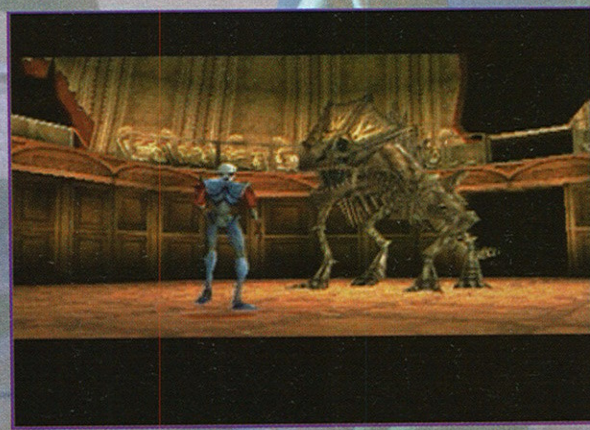
RESTOS DE TIRANOSAURIO

La técnica a seguir es la siguiente: no dejes de correr por la parte exterior de la plaza utilizando el escudo para protegerte del fuego y esquivar las estampidas y piedras que caerán. Cuando el tiranosaurio llame a los dinosaurios pequeños olvídate de ellos y sube por la columna vertebral del monstruo para darle con la espada en la **cabeza**. Tras dos impactos, el tiranosaurio se transformará en un **pterodáctilo** que te pondrás las cosas un pelín más difíciles. Sube a la parte de arriba tras haber recogido algo de **munición** y no dejes de correr para evitar las llamaradas que te lance. Cuando reclame de nuevo la presencia de los "pequeños", ignóralos y no pares de **dispararle** con la pistola.

Tras unos cuantos disparos, acabarás con él y podrás curarte con la **fuente de energía**. No olvides recoger la **botella de vida**.



Cuando enseñe su cerebro, date prisa en golpearlo.



Aunque parezcas un enano ante tal bicho huesudo, te aseguramos que tú eres mucho más fuerte y valiente.



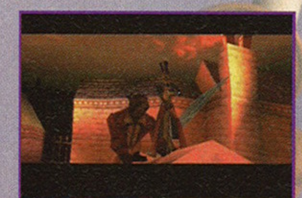
Cuidado con el fuego porque, aunque no tengas nada de carne, te quemarás como una chistorra a la brasa.

KENSINGTON



Tienes "suerte", durante este nivel vas a tener compañía: unos grupos de **zombies** capitaneados por un **fantasma**. Cuando acabes con todos los zombies, ataca al fantasma en el instante en que se haga tangible y antes de que vuelva a resucitar a sus acompañantes.

Nada más comenzar podrás dirigirte por el camino de la derecha que te llevará al **museo** o seguir recto, para dirigirte a la otra parte del poblado.



En un futuro próximo serán unos duros oponentes.



Cuando tengas el **Cáliz** lleno, sube a la **estación de tren** (que se encuentra en medio del poblado) y golpea la **campana** para que un tren se acerque con tan preciado tesoro.

Dirígete a la parte del pueblo que está tras las vías del tren.



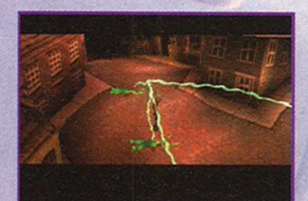


Al lado de la casa más cercana al mar (ten cuidado con no caerte) encontrarás una **palanca**. Acciónala para poder subirte a la plataforma de al lado. Una vez dentro de la casa, mueve la **caja** para salir tras coger la **llave**.

Ve a la puerta que se encuentra a la izquierda de la fachada del museo. Si no estás muy bien de salud, podrás recuperarte en la **fuente de energía** que hay en frente del museo.

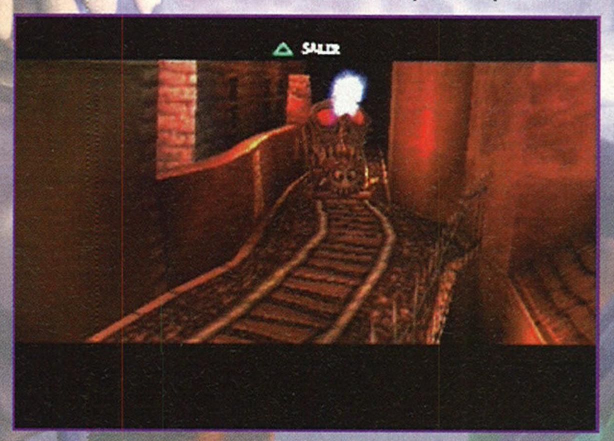
Tras cruzar la puerta, accede por las escaleras a la casa de la izquierda. Dentro, coge la **llave** y sal colocando la **caja** encima del **carro**.

Dirígete a la casa ubicada en la calle que hay enfrente del museo. Entra y sube al piso de arriba para recoger un **reloj**. Ahora baja y **Winston** te avisará de que algo raro está pasando en el museo. Sal de ahí y sube al **tejado** del museo por las escaleras que se encuentran a la izquierda de la fachada. Antes de entrar por la ventana, asegúrate de tener en tus manos el **Cáliz**.



Con estos rayos resucitará a los zombies: aprovecha para darle.

Aunque Dan es un auténtico guerrero, ayúdate con este cofre explosivo para acabar con unos cuantos zombies.



Una vez que tengas lleno el Cáliz, debes ir a la estación y tocar la campana para que aparezca este tren que transporta el Cáliz.

KENSINGTON, LA TUMBA

Salta sin miedo de las barcas para enfrentarte a las **momias** que te esperan abajo. Tras acabar con ellas se abrirá la **puerta** de la pirámide. Utiliza la **antorcha** para iluminar el nivel con los candelabros que se encuentran en las paredes.

Tras recuperar un poco de energía en la **fuente**, lucha con dos nuevas momias. En esta sala hay una **mano** con la que podrás recuperar algo de **energía** y engordar tus bolsillos, pero sólo cuando tengas la habilidad de usarla.

Pasa por la grieta de la pared y, en la siguiente sala coloca, en tres de las cuatro paredes de la habitación, las **cajas** de forma que queden como una **escalera**. Ten en cuenta que las cajas sólo podrán ser desplazadas por los surcos del suelo. Así podrás recoger el **pergamino de Sekhmet**, la **lápida de Horus** y el **Báculo de Anubis**. Coloca estos tres elementos en las estatua de su correspondiente dios (en la sala contigua) para que aparezca la **princesa Kiya**, tu futuro amor.



En esta misteriosa pirámide se encuentra tu futura amada: la princesa Kiya. Tendrás que hacer lo imposible por rescatarla.



Dale a cada dios lo que le corresponde y ellos a cambio te entregarán a una auténtica princesa.





Aunque esté muy alto, tírate sin miedo.

EL SHOW MONSTRUOSO

Tras tus primeros pasos, aparecerán unos enemigos armados con una gran... barriga. Sus golpes pueden hacer que caigas al agua, así que ten cuidado. Antes de pasar la zona de lagos, entra en el **túnel** que hay al final, a la izquierda, para hacerte con una **botella** de energía. No te recomendamos que saltes a por el cofre con dinero ya que es muy arriesgado: mejor pobre y muerto que rico y "más muerto" todavía.

Pasa a la plaza, donde te enfrentarás a un **mago**. Sólo podrás atacarle cuando el dragón regrese a él, así que esquiva al dragón y después casca al hechicero. Cuando acabes con él, se abrirá una de las dos puertas. La otra puerta gemela será por la que saldrás del nivel cuando acabes con el jefe de fin de fase.



En el circo, la mejor manera de acabar con los **duendes** es con el **martillo**. Aprcvecha el **cofre explosivo** para acabar con todos los duendes que puedas. Si usas el gclpe fuerte de la maza en la **máquina** de feria conseguirás **dinero**.

Entra en la **caseta** donde aparece dibujado un martillo en la puerta y podrás jugar a aplastar duendes. Si ganas, obtendrás **muslos de pollo** aunque seguramente pierdas un poco de salud en el intento. Recuerda que por la zona hay algunas manos que luego podrás usar para coger dinero.



Ahora practica con la **cama elástica** porque luego te hará falta. Entra en la caseta y te enfrentarás a otro **mago**. Antes de seguir avanzando tendrás que eliminarle. Cruza la puerta que se ha abierto y utiliza la cama elástica para acceder al otro lado. Sigue pendiente abajo hasta que veas un **granero**. Entra en él para recuperar **energía**, recargar el arma y coger el **Cáliz** (si ya lo tienes lleno).



Ahora entra en el **túnel** de enfrente para luchar con la primera de las máquinas que te darán las **llaves** con las que entrar a la carpa.

Para eliminarla, deberás colocarte en su espaldas y dispararle con el arma. Cuando se dé la vuelta pasa corriendo entre sus patas protegido por el escudo.



La segunda máquina se encuentra pasando el **lago** lleno de camas elásticas que hay antes de bajar la cuesta que te llevó al granero. Acaba con ella la misma forma y dirígete a colocar las **dos llaves** en las **figuras** que hay enfrente de la carpa.

Antes de entrar, date una vuelta por las casetas de los alrededores para recoger un poco de **dinero**. Cuando por fin entres, te enfrentarás al **jefe del nivel**.

Para acabar con él, colócate en una de las **palancas** y haz que **descienda** el pájaro mecánico cuando pase la máquina (haz que coincida perfectamente con la **cabina** donde se encuentra el duende). Para evitar sus **disparos** nada mejor que el **escudo**. Una vez derrotado, vuelve al lugar donde te enfrentaste al primer mago para salir del nivel.



Si quieres desprenderte de este dragón tendrás que acabar con su dueño. Aunque te parezca mentira, su dueño es ese enano.



Fíjate en la cabina de cristal donde se encuentra el conductor de esta máquina, es su punto débil, donde debes descargar la grúa.

OBSERVATORIO DE GREENWICH

De camino al observatorio, un águila te quitará la **cabeza** irremediablemente, pero podrás recuperarla en lo alto del **observatorio**. Para matar a la dichosa **águila**, utiliza la **pistola** o la **ballesta**.



Eso no es una cría de águila, ¡es la cabeza de Dan!

Ve al lado izquierdo del observatorio y recoge **dinero** y algo de **energía**. Ahora dirígete al otro lado para coger un **escudo** y acceder al **puerto de Greenwich**.

Una vez en el pueblo, sube por las **escaleras** que hay en la fachada de la casa, antes de llegar al puerto. Cuando estés arriba, acaba con el águila y usa la **fuente** que verás tras saltar los tejados.



Cuidado con las patadas voladoras de estos enemigos.

En este nivel y en sucesivos, aparecerá una especie de **pulpos** "alienígenas" que se introducen en otros cuerpos para atacarte. Ten cuidado porque son capaces de protegerse de tus ataques y, además, sus golpes hacen mucho daño. Si tu cuerpo está sin cabeza, se engancharán a ti y te quitarán mucha vida.



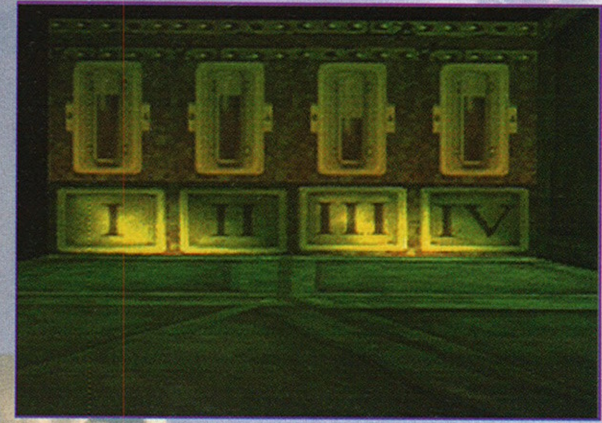


En el puerto, ve hasta el final y entra en el único **barco** que está amarrado, recogiendo antes la **botella** de energía de la cubierta. Coloca la **cabeza** (que ya habrás recuperado, ¿verdad?) dentro del hueco para que con la **vista la subjetiva** (R2+L2) puedas ver la combinación de las cuatro palancas. Memorízala y coloca las palancas exteriores en la misma posición, así bajará el puente. Sal del barco y antes de cruzar de barco en barco hasta la otra orilla, baja para coger un poco de dinero y acabar algunos enemigos.

Cuando llegues al otro lado, recoge el **Cáliz** y pulsa la **palanca** para que aparezca una **plataforma** desde la que podrás saltar a la izquierda y llegar a otra zona del nivel. En esta orilla, antes de poder pasar a la siguiente misión, te esperarán unos cuantos correosos enemigos que pueden hacerte mucho daño si no usas el **cofre explosivo** para eliminar de un solo golpe a todos los que puedas.



Rompe todos los cofres, los que tiene calaveras te ayudarán a deshacerte de los enemigos, los otros ocultan objetos.



Apréndete la combinación para repetirla fuera, con el cuerpo de Dan, y hacer así que baje el puente levadizo del puerto.

ACADEMIA NAVAL DE GREENWICH

Antes de empezar te recomendamos que **salves** cuando te lo diga el fantasma **Winston**. Por cierto, en esta misión no hay **Cáliz** así que lo mejor que puedes hacer es esquivar a los enemigos, ya que de nada te sirve matarlos.

Antes de entrar en la academia, recupera **energía** y coge el **dinero** que veas.

Evita los **cañonazos** moviéndote sin parar y, si en algún momento el águila te quita la **cabeza**, recógela en la **fachada** de la academia.

Este impresionante edificio es la academia naval de Greenwich. ¡Ten cuidado con los cañonazos!

Entra y sube corriendo al primer piso dejando atrás a los **pulpos** que aparezcan. Coloca la cabeza en el **submarino** para ver dónde se encuentra el **fuelle** que necesitarás para poner en movimiento la **máquina** que hay en el tejado de la academia.

Baja y usa las **palancas** para mover el **imán** que recogerá el fuelle, esquivando a los pulpos mientras tanto. Con la palanca de la derecha harás que baje el imán cuando





éste se encuentre justo encima (oriéntate por la sombra usando la cabeza).

Con el fuelle en tu poder, sube al **tejado**, colócalo y prende tu **antorcha** con la que hay encendida al lado de la máquina. Prende el **fuego** bajo el **globo** y salta sobre el fuelle para que la máquina funcione y puedas escapar del nivel y de paso, fastidiar los planes de Lord Palethorn.

Tras un aterrizaje forzoso, deberás enfrentarte a los dos secuaces de Lord Palethorn: **Dogman y Mander**.

Entra por una puerta para recuperar **energía** y algo de munición. La mejor técnica para acabar con éstos dos es correr para que no se acerquen y golpearles con el supergolpe del **martillo**.



Ni se te ocurra entrar con Dan en el agua. Utiliza el submarino.



Emplea el martillo para tu primer enfrentamiento.



LOS JARDINES DE KEW

Durante el nivel, deberás recoger los **elixires** que dejen las plantas tras su muerte. Ve a por la **llave** del cobertizo que está en la **fuente** que hay en el camino de la derecha. Esquiva las calabazas gigantes y ten cuidado con las pequeñas porque estallarán cuando se acerquen a ti.

Utiliza la llave para entrar en el cobertizo que se encuentra al fondo del jardín. Recoge la **válvula azul** del tanque y entra en el invernadero.

Baja por las ramas del árbol y **salva a la gente**. Para ello equípate con el elixir y la espada y, cuando veas que la gente empieza a transformarse en calabazas, usa el elixir para volverlas humanas. Mientras acaba con todas las plantas. Pero recuerda que por cada persona que se convierta en planta tu cáliz bajará de nivel.

Tras salvarlos, sube hasta lo más alto del árbol para coger un **cofre** de dinero y sal de este primer invernadero. En la siguiente habitación, tírate bajo el puente para matar unas plantas y recuperar fuerzas.

Sube por la enredadera para llegar al segundo invernadero, donde también tendrás que salvar a alguna gente. En lo



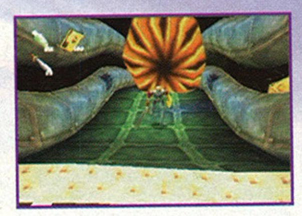
¡Socórrela antes de que se convierta en una calabaza!



Estos elixires, que te darán las plantas cuando mueran, serán tu único instrumento para salvar a las personas.



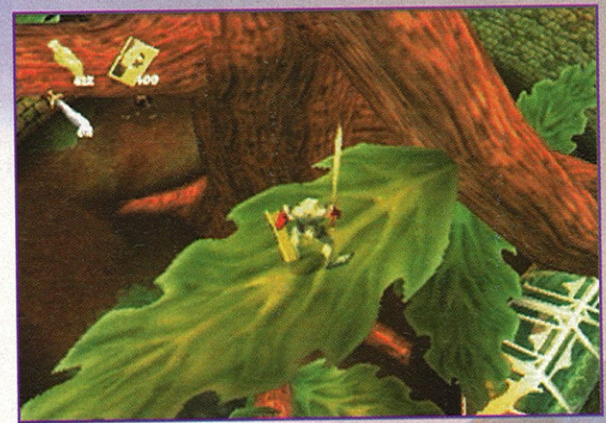




alto de este árbol encontrarás el **Cáliz**.

Sal del invernadero y sube hasta el tejado por los tablones, teniendo cuidado de la calabaza gigante que te espera al fondo. Acércate para que empiece a rodar y corre a la zona ancha donde podrás esquivarla. Entra por la puerta que taponaba la calabaza y coloca la válvula azul. Dirígete ahora al primer invernadero, donde antes había plantas que escupían, ahora habrá plantas abiertas por las que podrás acceder a lo más alto de este invernadero. De esta forma podrás recoger la **válvula verde** que debes colocar en la ranura del mismo color que hay en el segundo invernadero.

Ahora ya puedes coger la **válvula roja** y pasar a un tercer invernadero apoyándote en la planta que se encontraba en el puente. Aquí tendrás que salvar a alguna gente más y también encontrarás manos (ya sabes que hacer con ellas). Ahora coloca la válvula roja para llegar al enfrentamiento final con las plantas.



Sólo hay dos cosas que no soporta Dan: el agua y las grandes alturas. Si se moja o se cae perderá toda una barra de energía. ¡Cuidado!

Acaba con todas las plantas hasta que una calabaza gigante desbloquee la salida del nivel. Antes de salir, no olvides recoger el **Cáliz** si lo has llenado.

DANKENSTEIN

Tienes sólo **8 minutos** para recoger todas las **partes** que compondrán a **Dankenstein**, acabando con los enemigos que las poseen. Además, y para ponerte las cosas un poco más difíciles, tendrás **20 segundos** para depositar cada pieza que recojas en el molde de Dankenstein que se encuentra al lado del profesor **Hamilton** Kift.

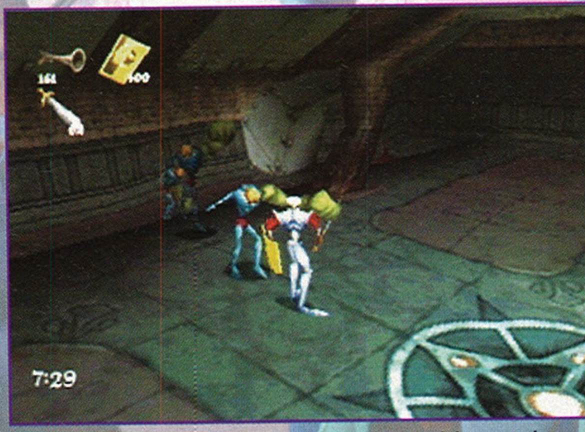
Para que te dé tiempo deberás ir siempre **corriendo** (utilizando el triángulo) y sólo atacar a aquellos enemigos que tienen la parte que te falta. Antes de completar el cuerpo, y de que se acabe el tiempo, deberás recoger el **Cáliz**. Para llegar a él, ve por los raíles y peldaños, pero no olvides vigilar el reloj.

En esta zona también encontrarás algunas manos con las que podrás llegar a sitios estrechos, una **botella** de energía, un **escudo** y una **fuente de vida**.









Acaba con todos los monstruos que tengan partes del cuerpo de Dankenstein, y date prisa porque el tiempo no perdona.



Tú pones la cabeza, pero el resto del cuerpo de Dankenstein deberás quitárselo a los enemigos del nivel.

DESTRUCTOR DE HIERRO



Para poder rescatar a la princesa Kiya deberás ganar en un **combate de boxeo** controlando a Dankenstein contra el Destructor de Hierro del malvado Lord Palethorn.

Con cada botón ejecutarás un golpe diferente y con R1 y R2 te podrás cubrir de sus golpes. Con sus ataques te arrancará alguna extremidad. Si sigues nuestra técnica será pan comido: durante los 45 segundos que dura un asalto no pares de darle hasta que te quite **dos extremidades** y luego esquívale hasta que acabe ese asalto.








Cuando te quedes sin brazos, sólo te quedará la cabeza para golpear al amigo de Lord Palethorn: el destructor de hierro.



Corre y acaba con los enemigos para poder recuperar dos de las extremidades que haya perdido Dankenstein en un asalto.

En el descanso deberás recuperar las extremidades que has perdido y que retienen los **duendes** que hay alrededor del ring (usa la **ballesta** contra ellos).

Tras recuperarlas en el tiempo permitido, regresa a la lona y sigue golpeando a tu rival, procurando que sólo te arranque dos extremidades. Vuelve a recuperarlas y repite el proceso hasta que consigas acabar con él.

WULFRUM HALL

Antes de abrir la puerta tendrás que recuperar la **llave**. Para ello, usa una mano de las que se encuentran en la plaza y entra por la **ventana** del sótano. Si el mayordomo del sótano te coge con la llave, te quitará mucha energía, la llave y además te echará. Igualmente deberás evitar, pulsando triángulo, a las **niñas** del primer piso porque si te cogen tu salud empeorará.

Coge la **llave** que está encima de la mesa del sótano y sube al piso de arriba por el montacargas, pisando antes la baldosa para que baje. Cuando estés en el piso de arriba, utiliza una **estantería** y la chimenea para salir y volver a tu cuerpo. Nada más entrar en la mansión, a la izquierda, encima de una mesa, se encuentra el **Cáliz**.

Rompe con la espada la madera que bloquea la puerta y pasa al hall. Acaba con los mayordomos, aunque no podrás con las niñas, así que dedícate a esquivarlas.

Coge el **escudo** y entra en la única puerta que está abierta. Deberás acabar con los **vampiros** que duermen en los ataúdes. Para ello rompe los maderos que bloquean la entrada la **luz solar** en la habitación y arrastra el **ataúd** hasta el haz de luz. Cuando salga el vampiro ardiendo, esquívalo.

Tras acabar con los dos se abrirá una nueva puerta, tras la que hallarás más vampiros. Para acercar a la luz el ataúd que está al otro lado del haz, coloca junto a la **plataforma** la caja de madera. Cuando esta última esté arriba, arrastra el ataúd hasta que







quede encima de la **caja**. Empuja dicha caja (y el ataúd) al otro lado de la habitación para llevarla junto al rayo de luz.

Sal y entra por la puerta que falta antes de subir las escaleras. Dentro, sube las escaleras y, usando los tablones, accede a las ventanas para romper la madera que bloquea la luz. Ten cuidado porque la **campana** sonará de vez en cuando y despertará a los vampiros. Cuando estén despiertos huye hacia la protectora luz. Ahora arrastra los ataúdes para que caigan a la parte de abajo



donde se encuentra la zona iluminada. Si el ataúd no cae justo encima de la luz obliga al vampiro, usando las **cajas**, a que se sumerja en el torrente solar. Con todos muertos de verdad, podrás acceder al **piso de arriba**. Antes de subir coge la **botella** de vida que se encuentra debajo de las escaleras que dan acceso al piso superior.

En la siguiente sala deberás hacer que los vampiros se suban al ascensor. Lanza un ataúd y cuando caiga, haz de cebo para atraer al vampiro lo más cerca posible del ascensor. Luego oblígale a que suba ayudándote de las cajas.

Pasa ya a la última habitación de la mansión antes de enfrentarte al Conde. En ésta, sube hasta arriba para romper la madera de la ventana y baja para arrastrar los ataúdes hasta la sala donde está la **lámpara**. Cuando salgan, eleva la lámpara con la palanca para que ardan como velas.


Estas niña traviesa quiere jugar contigo. El problema es que su juego es un poco "brusco" y te quitará energía.


Como ya sabrás, el sol no es muy bueno para la piel de los vampiros. Arrima sus ataúdes al sol para tostarlos.


No es una partida de ajedrez, es el dormitorio de los vampiros.

EL CONDE





Es completamente inútil que intentes acabar con el Conde con las armas convencionales. Para eliminarle serán imprescindibles los **espejos** que rodean la sala. Primero orienta los espejos hacia el frente para devolverle las **bolas de fuego** que te lance.

Cuando le hayas quitado la **armadura**, deberás colocar todos los espejos hacia arriba de forma que los rayos de luz le **iluminen la cara**. Bastará un par de destellos para mandarlo de vuelta al infierno.

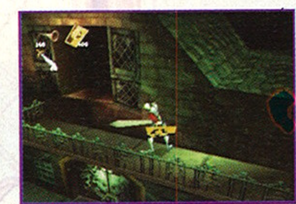
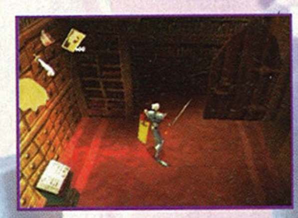


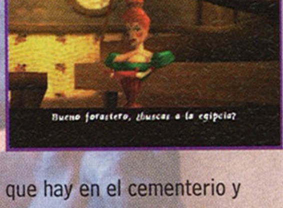
Después del mismísimo demonio éste es el monstruo más difícil



Utiliza los espejos para devolverle sus bolas de fuego y ver que tal le sientan. Te aseguramos que tus armas son inútiles.

WHITE CHAPEL



Atraviesa el **cementerio** hasta llegar al **pueblo**, acabando por el camino con todos los zombies. Intenta evitar a los **policías locales** porque hasta que no tengas el traje y la barba no dejarán de perseguirte. Para esquivarlos, utiliza triángulo rápidamente ya que corren bastante más que tú.

Nada más bajar las escaleras, saliendo del cementerio, gira a la derecha y ve hasta una plaza donde hay **tres cajas** (sólo puedes mover una). Arrastra ésta hasta la pared que tiene unas **tablas** pegadas. Estas tablas te servirán de escaleras para acceder al tejado de la casa.

Entra por la terraza y baja hasta el **sótano**. Ahora saca el martillo y úsalo para romper las **cajas**. Dentro de una de ellas encontrarás la **llave de la biblioteca**. Utiliza la mano para entrar por el hueco y pisar una **baldosa**. Esto hará que una estantería del primer piso se mueva dejando al descubierto un hueco.

En ese lugar hallarás el **Escudo de Grifo**. Ahora sube al piso de arriba para recogerlo y entrar en la biblioteca y así coger el **carné del club** nocturno.

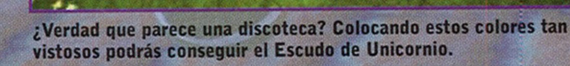
Sal de la casa y dirígete al lado opuesto del pueblo donde encontrarás una **estatua gigante**. Antes de entrar al parque donde se encuentra la estatua, pasa a una casa que hay al lado, donde podrás recoger la **ballesta de fuego**.

Enfrente de la estatua hay **tres linternas**. Pisa sobre una baldosa grande que hay delante para que se enciendan las lámparas. Oriéntalas a base de espadazos para que todas enfoquen a la **cristalera** que hay en centro. Pisa las baldosas más pequeñas y de esta forma conseguirás que una linterna tenga color **rojo**, otra **azul** y otra **verde**. Cuando lo consigas, se abrirá la baldosa grande que antes pisaste y obtendrás el **Escudo de Unicornio**.

De camino al cementerio, patéate las calles del pueblo para recoger el **Cáliz** (cuando lo tengas lleno, claro) y entrar en la única **tienda** que está abierta. En la fachada de ésta verás un cartel donde aparece dibujada una pócima. Entra y atraviesa la tienda por el sótano hasta llegar a la de ropa. Pasa al probador para ponerte el **traje** y sal para dirigirte al cementerio.

Colócate enfrente del edificio que hay en el cementerio y coloca los dos escudos que has recogido para que se abra la puerta. Una vez dentro, y después de una encarnizada batalla con los zombies, conseguirás la **barba**. Para acabar con los zombies deberás dar al **fantasma** que sale al principio de la tumba. Lo reconocerás porque viste de forma distinta a los demás.

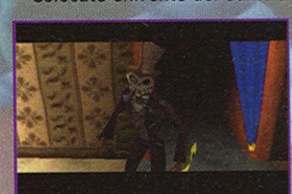
Una vez tengas el traje, la barba y el carné de socio, podrás entrar en el club nocturno que está enfrente del cementerio. Dentro, una mujer te dirá que la **reina Kiya** ha sido secuestrada y te dará una **botella** de vida. Dirígete a una puerta grande que hay cerca de la estatua del pueblo para acabar este nivel.



¿Verdad que parece una discoteca? Colocando estos colores tan vistosos podrás conseguir el Escudo de Unicornio.



Cuidado porque estos policías rellenitos corren más que tú.



Dan deberá estar elegante para acceder al club nocturno.



Recuerda que la mano te proporcionará vida y dinero.

LAS ALCANTARILLAS

Después de caerte por el hueco, sigue al **mullock**. Un **pulpo** de aquellos que conociste en Greenwich, se ha metido dentro de uno de sus animales. Acaba con el pulpo y te lo agradecerán llevándote a su jefe.

Antes de empezar tu rescate, recupera energía con la **fuente** y coge el **escudo de oro** que podrá ser reparado por los traficantes.

Entra primero por el **túnel** que está más cerca del jefe. Baja por la pasarela y acaba con el pulpo. Golpea al caballo para que salga en estampida y quite las piedras que bloquean el camino.



Acaba a espadazos con estas peculiares serpientes.

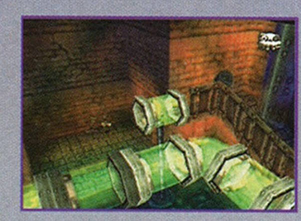


En la siguiente sala tendrás que rescatar a la primera **rehén**. Colócate al lado de uno de los agujeros por donde sale la **serpiente** y no dejes de dar espadazos cuando asome. Cuando aparezca por el otro agujero, usa el escudo para cubrirte de sus ataques.

Cuando acabes con ella, sigue y acaba con los dos pulpos de la siguiente sala. Utiliza el **caballo** de nuevo



Éstas son las mujeres de la tribu Mullock que debes recatar.



para desbloquear el camino. Tras rescatar la segunda **rehén**, entra con la mano en el túnel del fondo y recoge el Cáliz si está lleno.

Vuelve a la sala anterior y sube al piso de arriba usando las escaleras. Coge la **botella** de vida, sigue y verás un **lago**. Vuelve a la sala principal y entra por el túnel opuesto a donde se encuentra el jefe (atravesarás un **puente** de metal). En cuanto coloques la cabeza de Dan en la mano, aparecerán dos pulpos. Coloca rápidamente la cabeza en el cuerpo de Dan y acaba con los dos pulpos antes de que se enganchen a tu apuesto cuerpo.



En todas las fases la mano te proporcionará vida y dinero. En ésta en concreto la recompensa será un deseado Cáliz.

Una vez fuera de combate, vuelve a colocar la **cabeza** en la **mano** y pasa por el hueco de la puerta para acceder a la habitación contigua. Pisa la **baldosa** y conseguirás que se abra la puerta.

En la siguiente sala, coloca el cuerpo de Dan al lado de la **palanca** que moverá los tubos y pasa con la cabeza por el hueco de la habitación anterior para llegar a dichos tubos. Usa la palanca para lograr que la cabeza llegue hasta el otro lado y pisa la **baldosa**. Ahora los tubos se colocarán de forma que el cuerpo de Dan pueda pasar.

Ya sólo tienes que recoger el **póster** que te dará el contrabandista, rescatar a las tres **rehenes** que faltan (de igual forma que las anteriores) y recoger la **recompensa** del jefe mullock.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Baja a la parte del museo a la que todavía no había podido acceder. Desciende por las escaleras y recupera algo de salud en la **fuente** de energía que hay al lado de las escaleras.

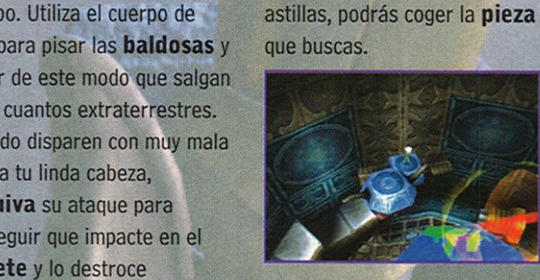
Utiliza la mano para poner tu cabeza y entrar en el **cohete**. Ahora, apoyándote en los escalones y en las pasarelas volantes, coge la primera de las piezas de la **máquina del tiempo**.

Ve hacia arriba y entra en la habitación dedicada al espacio para conseguir la **segunda**



Pulsa la baldosa para que aparezcan los extraterrestres.

pieza de la máquina del tiempo. Utiliza el cuerpo de Dan para pisar las **baldosas** y hacer de este modo que salgan unos cuantos extraterrestres. Cuando disparen con muy mala idea a tu linda cabeza, **esquiva** su ataque para conseguir que impacte en el **cohete** y lo destroce totalmente. Una vez hecho astillas, podrás coger la **pieza** que buscas.





¿Preparado para darte una vuelta en la máquina del tiempo que fabricó tu amigo el profesor Hamilton?

En la otra sala tendrás que memorizar el orden en el que se encienden las **baldosas** y pisarlas después en ese mismo orden. Así conseguirás la **pieza** que te falta.





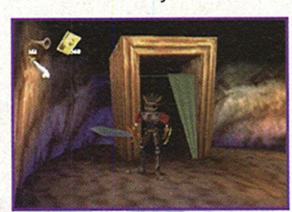


Mantente atento para memorizar el orden de las baldosas para que los extraterrestres te regalen una pieza de la máquina del tiempo.

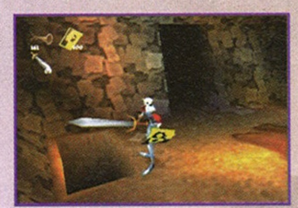
LA MÁQUINA DEL TIEMPO, ALCANTARILLAS

Entra en la **caseta** que hay en el centro de la sala grande y déjate caer por el **agujero** que hay dentro. Cuando vayas a coger la **piedra del tiempo**, te tenderán una trampa y quedarás encerrado.

A partir de este momento, los **mullocks** no dejarán de perseguirte. Puedes marearlos a base de golpes y así ganar algo de tiempo. Utiliza la mano para escapar por un hueco que hay en una de las esquinas de la habitación. Vuelve a entrar a la **caseta** y métete en la **rejilla** para pisar la **baldosa** que liberará al cuerpo de Dan. Regresa a por tu cabeza y dirígete a la caseta del jefe. Golpea a algún mullock hasta dejarlo inconsciente y así hacer que salga el **jefe**. Arrebátale a este último la **llave** de la casa y entra en ella. Pasa al probador de ropa y podrás colocarte la **careta** de jefe mullock. Así disfrazado podrás salir de las alcantarillas en la máquina del tiempo que está aparcada en el lago.

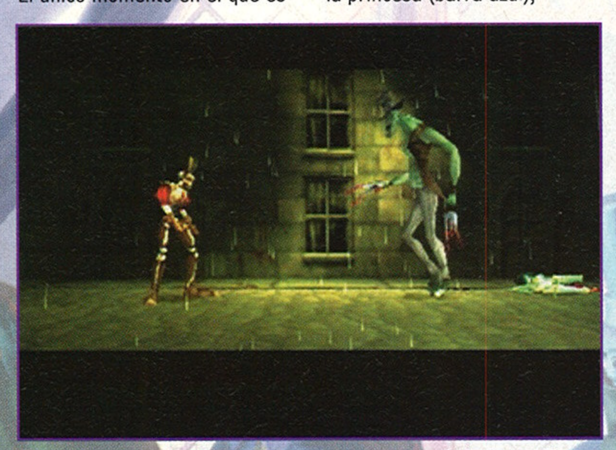

Otra vez tendrás que disfrazarte para salir del nivel.


Por ser malo y robar la piedra los Mullock te encerrarán.


Déjate caer por el hueco. Debajo te espera la piedra del tiempo.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO, EL DESTRIPADOR

Ahora tendrás la oportunidad de salvar a la princesa Kiya. El único momento en el que es vulnerable el **Destripador**, es cuando le succiona **energía** a la princesa (barra azul), instante en el que debes golpearle. Utiliza el rayo de energía para rellenar la **salud de Kiya**, aunque con precaución, ya que te la estarás quitando a ti. Por lo demás, no pares de correr y usa el escudo para protegerte de sus golpes.


Aunque te saque dos cabezas, el destripador no será rival para Dan. Recuerda que ya te has enfrentado a monstruos mucho más grandes.

No dejarás que el destripador acabe con Kiya, ¿verdad? Tendrás que acaba con él para que se arrepienta de haberse metido con tu amor.





Emplea el rayo de energía para recuperar la vida de la princesa.

LAS AGUJAS DE LA CATEDRAL

Si quieres **reparar** tu escudo y armadura antes de seguir avanzando, trata con el **traficante** que hay en el lateral derecho de la catedral. Merece la pena.

A lo largo del nivel, aparecerán unas **gárgolas** que podrás eliminar usando el rayo que conseguiste cuando acabaste con el Conde. No emplees la **ametralladora** porque necesitarás abundante munición para enfrentarte al enemigo final.

En tu ascenso por las escaleras de la catedral, te lanzarán algo de **lava** para evitar que llegues a la cima. Cuidado también con las **gárgolas** que escupen fuego porque te quitarán bastante energía y harán que desciendas, teniendo que volver a comenzar.

Nada más empezar, enfrente de la misma puerta de la catedral, podrás recoger de un cofre un **escudo de oro**, fundamental para poder llegar a la cumbre. Cuando corones tu ascensión, debes de haber **salvado 5 almas** para poder pasar.

La **primera** se encuentra en el lateral izquierdo, antes de haber empezado el ascenso. Encontrarás la **segunda**, en la llanura del tejado. La **tercera** y la **cuarta** podrás localizarlas dentro de las habitaciones que hay en el tejado y la **quinta** la conseguirás desviándote por la escalera de la derecha en el ascenso hacia la puerta.

Es importante que **antes de agarrarte** a la escalera para acceder a la puerta, te asegures de haber acabado con todas las **gárgolas**, ya que una vez enganchado a la escalera no podrás ni atacarlas ni defenderte.


Rescata a estas almas y al final de la catedral tu recompensa será la última página del libro de Zarok.


Las gárgolas se "interesarán" por tu ascenso de la catedral.





LAS AGUJAS DE LA CATEDRAL, EL DESCENSO

Realiza el **descenso** de la torre utilizando la **lámpara**. Acciona la **palanca** para hacer que baje, rescatando por el camino a **dos almas**.



Una vez llegues abajo, entra por la **puerta pequeña** para rescatar a una nueva **alma**, evitando los rayos que lancen las **panteras**.



En la siguiente sala te encontrarás con tres pasarelas que se mueven. Salta por ellas para salvar a las **tres almas** que se encuentran en lo alto. Procura acabar lo antes posible con las **gárgolas** para que no te molesten en los dichosos saltos.

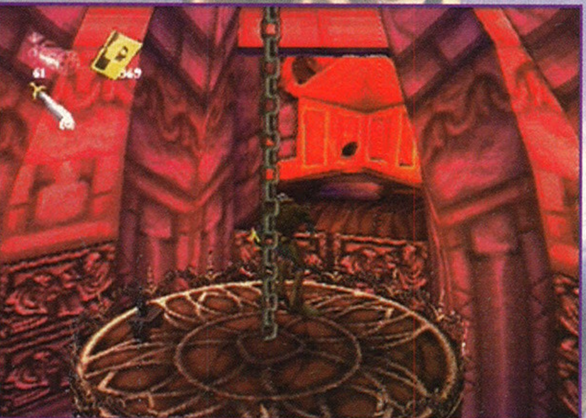
Ahora sigue por la puerta que está al otro lado del lugar por donde entraste. Sube por la **lámpara** para coger una **rueda de oro** y vuelve a la sala de las pasarelas para entrar por la pequeña puerta que hay abajo. Tras acabar con las panteras, coloca en la maquinaria de la siguiente sala la rueda de oro. Acciona la **palanca** para que la habitación contigua gire hasta que las escaleras se coloquen de la forma correcta.

Continúa hasta la última habitación y utiliza la mano para dejarte caer por el hueco que hay en el centro de la sala. Baja y consigue la otra **pieza de oro**. Déjate caer por la tuerca que está girando y regresa a tu cuerpo. Ve a la primera sala y acciona la **palanca** hasta que la maquinaria de la segunda estancia esté a tu alcance. Coloca la rueda de oro y vuelve a la primera sala para tirar de la **palanca** hasta que las escaleras de la segunda queden en posición correcta y puedas pasar. Ahora acciona la palanca de esta segunda sala para hacer que otras escaleras en una tercera sala se coloquen de manera accesible.

En cuanto consigas la última **hoja del libro** te darán **1 minuto** para volver a lo alto de la torre. Utiliza el triángulo para correr más.



Corre y escapa de esta ruina de catedral. Aunque Dan estrene una espectacular armadura, las piedras que caen le quitarán vida.



Trepa en estas lámparas gigantescas para subir y hacer el descenso por la catedral. Usa la palanca para moverte.

EL DEMONIO

Antes de enfrentarte al mismísimo **demonio** tendrás que acabar de una vez por todas de los secuaces del malvado Lord Palethorn: **Dogma y Mander**. Para Dogma usa el **super-golpe de la maza** y evita que se te acerque demasiado. Con Mander puedes utilizar la **espada** normal, aunque deberás tener mucho cuidado ya que es muy rápido.

Una vez fuera de combate los dos, te enfrentarás con su majestad, el **Rey del Infierno**, "gracias" a la invocación de Lord Palethorn.



Antes de enfrentarte al demonio acaba de una vez con éstos dos.

Tus armas resultarán completamente inútiles contra semejante bestia, pero no así contra su invocador. Usa el **revólver** para alcanzar a su nave. Utilizando este sistema conseguirás que el malvado se desequilibre y acierte por error en el demonio. Tendrás que repetir esta operación hasta que Lord Palethorn acabé con su demonio de cuatro ráfagas.

Sin embargo esto no será fácil ya que ambos te atacarán continuamente, pudiéndote dejar fuera de combate sin poder defenderte.

Cuando veas que el demonio levanta uno de sus **puños**, corre rápido para **esquivarlo**, sabiendo que empezará golpeando el lado **contrario** al puño que levante. A medida que la barra de energía del demonio descienda, sus ataques serán más numerosos y rápidos, por lo que tendrás que tener especial cuidado en el estado final del combate. Por su parte, el responsable de todo este follón, te "obsequiará" con unos **misiles** desde su nave.

Con un poco de paciencia, otro poco de concentración y algo de suerte lo conseguirás.



Esquiva con rapidez las patazas del Demonio.

Te presentamos al más grande y peligroso de todos tus rivales: ¡el Demonio! El Rey del infierno ha venido para enfrentarse a Dan.



Como tus armas no dañan al Demonio, será el inútil de Lord Palethorn quien mate (con tu ayuda) al grandullón de cuernos.

FIFA 2000

Con toda la fuerza del mejor fútbol

Un resumen rápido de todas las posibilidades de *FIFA*, de sus mejores estrategias, equipos y jugadas seguro que te sirve para alzarte con los más preciados galardones a nivel internacional. Eso sí, recuerda que deberás entrenar duro para conseguir que tus delanteros ejecuten con precisión espectaculares chilenas y para que tus centrocampistas nunca den un balón por perdido. Nosotros no podemos hacer más...

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES

En la opción de personalizar jugadores, además de aumentar el parecido de tus jugadores con su correspondientes alter ego en la realidad, podrás ver y modificar a tu gusto las siguientes características de los futbolistas: (la puntuación dada por el juego oscila entre 0 y 7):

Forma: es la resistencia que tus jugadores poseen. Dependiendo de ella, aguantarán perfectamente todo el partido o tendrán que ser sustituidos por cansancio. La forma física es fundamental para aquellos jugadores que más utilizas y que más corren, como los extremos y defensas.

Rapidez: la velocidad en el fútbol es fundamental. Intenta que tus delanteros y laterales sean bastante rápidos.

Ataque: todo buen delantero debe tener un alto nivel en ataque para meter goles. Tampoco te vendrá mal mejorar en este aspecto a algún centrocampista para los contraataques y los saques de esquinas.

Pases: excepto el delantero centro, todos tus jugadores deben tener el pase bueno para controlar el partido y no estar perdiendo el balón continuamente. La calidad de pase determinará que muchos contraatacues rápidos lleguen a buen puerto.

Fuerza: todos tus lanzadores de faltas y de penalties y los delanteros deben tener un tiro fuerte para llevar el balón al fondo de las mayas.

Cabeza: esencial en tus delanteros, para que estén finos a la hora de rematar de cabeza en los cuelgues y en los corners. Mejora también a los defensas para despejar balones.

Control de balón: donde más se nota es en el control de pecho. Te aseguramos que un jugador en el centro del campo que controle los balones aéreos te facilitará un aumento de la posesión de balón.

Entradas: esencial para los buenos defensas. Si mejoras a los centrocampistas en este aspecto, recuperarás más balones.





EL FÚTBOL: UN JUEGO EN EQUIPO

En la opción de dirección del equipo podrás definir la alineación inicial, las sustituciones durante el encuentro, los lanzadores de faltas y penalties, la formación y la estrategia:

FORMACIÓN.
Es la situación de tus jugadores en el campo. Cuando tengas más de un hombre en una línea, podrás situarlos de diferentes formas: en rombo, en línea, jugar con un futbolista detrás de la defensa... Colócalo a tu gusto, pero asegúrate de que no te dejas zonas del campo sin cubrir por algún jugador.

Las formaciones pueden ser:
5-4-1: El dominio en el centro del campo será muy bueno y tu defensa muy poblada dificultará mucho que tu rival meta gol. Para que tu único delantero pueda marcar, intenta meterle balones largos y profundos.
5-3-2: Formación ideal para cuando vas ganando por la mínima ya que con ella tendrás bien protegida tu portería. Además, tendrás opción de meter algún gol sin muchos problemas.
3-5-2: Si lo que quieres es controlar el partido ésta es tu formación ideal. Ten cuidado porque la defensa es escasa y será necesario que algún centrocampista les eche un cable .
3-4-3: Si estás desesperado por meter goles, tal vez sea ésta la mejor opción. Tendrás facilidad para atacar aunque tu rival te pondrás las cosas difíciles.
4-5-1: Muy semejante a la formación 5-4-1. Es muy útil para aguantar la posesión del balón cuando vas ganando.
4-4-2: Formación típica que da buenos resultados para el inicio de un partido y cuando no tienes mucha prisa en marcar.
4-3-3: Otra de las formaciones típicas. Con ésta aprovecharás mejor las bandas con los extremos para dar balones a tu delantero centro. Úsala con extremos rápidos.





ALINEACIÓN.
Podrás elegir a los jugadores convocados para el partido. Tanto para la alineación como para las sustituciones, intenta que el jugador esté siempre en su posición natural (aunque hay porteros que son unos buenos delanteros). Asegúrate de convocar como suplentes al menos a un portero, defensa, delantero y centrocampista.

ESTRATEGIA.
Podrá ser muy defensiva, defensiva, normal, atacante y muy atacante. Cámbiala según vaya el partido. Si el riesgo de que te metan gol es muy grande retrasa la línea defensiva. Si apenas tienes ocasiones y tus delanteros están muy lejos de la portería rival, adelanta tus líneas con una estrategia más ofensiva.



LAS TÁCTICAS BÁSICAS

Indicador de pase: cuando vayas a pasar el balón fíjate en el indicador de pase. Si éste se encuentra en rojo, lo más fácil es que intercepten el pase. Si está en amarillo, el pase no será del todo seguro, pero un jugador con un buen nivel de pase no tendrá problemas. En cambio, si el indicador está en verde, el pase será seguro.

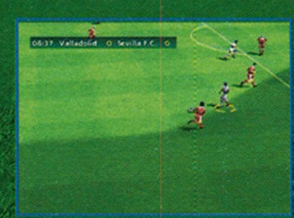


Correr (▲): esencial para dejar atrás a tus marcadores y para alcanzar con tu defensa a los delanteros escurridizos. No abuses del esprint porque corres el peligro de que tus jugadores no tengan fuerza más que para andar.

Los pases rasos (✖): son básicos hacer un buen fútbol y también los más fiables. Si los empleas con rapidez será casi imposible quitarte el balón. La eficacia de tus pases depende del nivel de tus jugadores.



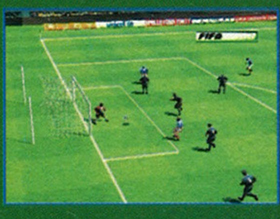
Pase profundo (L1): úsalo para dar balones largos a tus delanteros y en contraataques. Si lo empleas en otros casos, será cortado por tu rival.



Los pases altos (■): útiles para despejar balones cuando te veas rodeado de rivales. Si ves que es imposible meter gol entrando por el centro de la defensa rival, utiliza el pase alto con los extremos para colgar balones que rematen tus delanteros. Ten en cuenta que un pase alto es menos fiable y más difícil de controlar que un pase raso.



Tirar (●): cuando te encuentres cerca de la portería, además del tiro fuerte también podrás hacer un tiro raso y ajustado si pulsas ✖. Si ves que la defensa rival está muy poblada, no dudes en tirar desde fuera del área. Intenta sorprender a la defensa y al portero rival disparando a puerta en cuanto tu delantero reciba el balón dentro del área.





Cabezazos (● manteniendo): vitales para que tu defensa pueda despejar los balones colgados por los extremos rivales. En ataque, serán muy eficaces si ves que el área rival está muy concurrida por defensas.



Entradas duras (■): sin ningún lugar a dudas son las más efectivas, pero la posibilidad de que te saquen tarjeta es alta, además ofrecerás a tu rival oportunidades para marcar. Eso sí, es preferible que hagas una falta dura dentro del área y arriesgarte a que te piten penalty a que dejes cara a cara al delantero rival con tu portero. Con este tipo de entrada (**R1**) podrás lesionar a al jugador rival, lo que, la verdad, no es muy deportivo que digamos.

Entrada moderada (●) mucho menos efectiva que las entradas duras pero casi no te pitarán faltas. Ideal para robar balones en el centro del campo.



Cambiar de jugador (✖): cuando el jugador con el que estás defendiendo se quede atrás cambia de jugador para poder quitarle el balón al rival. Ten cuidado porque puede que descoloques a tus defensas y dejes a delanteros enemigos libres de marca.



Las sustituciones: dispones de tres sustituciones por partido. Te recomendamos que guardes el último cambio por si algún jugador se lesiona en los últimos minutos. Úsalos sobre todo cuando alguno de tus jugador se encuentre agotado y veas que no corre lo suficiente.



TÁCTICAS AVANZADAS

Diferentes formas de encarar al portero: además de los tiros normales, también podrás sortear al portero mediante un salto o driblándole. Aunque queda muy espectacular, es un movimiento difícil. Tu otra opción es dar un pase rápido a un compañero libre de marca cuando el portero se vaya hacia ti.

360°(R2): otra buena forma para regatear a tus rivales. Utilízala para sortear la línea defensiva rival y llegar al área para encarar al portero.



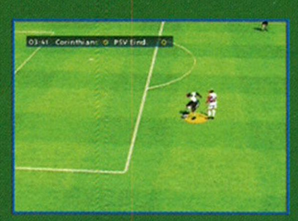
Regate (L2): cuando veas que el rival corta todos tus pases intenta aprovechar las cualidades individuales de tus jugadores. Mientras corres (▲), utiliza el L2 (manteniéndolo pulsado) para echarte el balón a un lado y así regatear al contrario.
Aunque tampoco te pases, si inicias la jugada desde la defensa, las posibilidades de llegar a la portería contraria serán muy escasas (las jugadas tipo Weah o Ronaldo no son fáciles).



Salto controlando el balón (L2): al más puro estilo Oliver y Benji. Podrás evitar las entradas duras con las que te obsequia tu rival. Pero ten cuidado, es fácil que te quite el balón un jugador que se cruce.



Protección del balón (R1): cuando no veas las cosas muy claras, protege el balón hasta que aparezca una oportunidad de pase seguro. También puedes usarla cuando el rival se ponga duro con las entradas. Aunque no es una táctica segura del todo, ya que si abusas de ella acabarán quitándote el balón.



Coca-cola (R2 manteniendo): muy espectacular para jugadas individuales pero poco efectiva. Hay regates más fáciles y útiles.



Voleas y chilenas (●, ●): si en lugar de rematar de cabeza pulsas dos veces ●, tu delantero, sorprenderá a la atónita defensa con una chilena o volea. Muy eficaz también para despejar balones.

Faltas con efecto (R2, L2): la mayoría de las veces es mejor colocar la pelota que intentar empotrarla. Usa el tiro con efecto para dificultarle la posible parada al portero. Esto también es aplicable a los corners.



TÁCTICAS PROFESIONALES

Espiar al rival: en el previo del partido podrás ver la alineación de tu rival. Fíjate en la formación para ver cuales son sus puntos débiles y cuales son los jugadores que podrían complicarte la vida.



Presión al rival (L2): podrás presionar con varios de tus jugadores para intentar quitar el balón a un rival. Suele ser muy efectivo, pero puede descolocarte y dejar a rivales desmarcados



Forzar el fuera de juego (R2): utilizar la táctica del fuera de juego es un arma de doble filo. Si la empleas correctamente y con inteligencia , anularás el ataque de tu rival y conseguirás la posesión del balón con mucha frecuencia. Ahora bien, si lo empleas a destiempo, o cuando tu defensa esté muy descolocada, provocarás que el delantero rival encare a tu portero.



Ddj (Select): a tu disposición tendrás durante el partido tres formaciones diferentes que podrás modificar con solo apretar el botón de SELECT.
Te aconsejamos que siempre tengas preparada una defensiva por si tienes que aguantar un resultado a tu favor, otra normal para empezar los partidos y otra ofensiva por si se requiere algún que otro gol.



LOS ÚLTIMOS CONSEJOS

Entrenamiento: antes de lanzarte a la competición, practica los movimientos y los tiros a balón parado mediante la opción de entrenamiento.





La cámara: si utilizas la cámara de tele verás más de cerca lo que acontece en el partido, pero perderás de vista a tus jugadores más adelantados y deberás guiarte por el indicador de pase. Por el contrario, con la cámara de torre tendrás una perspectiva mucho más clara y podrás controlar mejor el aspecto técnico del partido.



El pase atrás (✖): no te obsesiones con jugar siempre hacia delante. Si no lo ves claro, retrasa el balón e inicia una jugada. Si tu delantero está muy lejos de la portería, retrasa el balón a tus centrocampistas.

El juego sucio (R1): aunque no esté bien decirlo, ¡juega duro con ese jugador que marea a tu defensa!.

Utiliza las bandas: cuando veas que es imposible jugar por el centro porque hay muchos jugadores, ensancha el campo abriendo el balón a las bandas.



Patadón "pa'lante" (●): Úsalo contra una defensa espesa o para contraatacar rápido y con contundencia, al estilo Clemente.



No te fíes del portero: cuanto menos toque el balón el portero mejor te irán las cosas. Siempre hay peligro de que el portero "cante" y regale un balón de oro a los rivales.



Juega de memoria: ten siempre presente la formación con la que estás jugando para saber dónde se encuentran más o menos tus jugadores.

Los balones rechazados: ningún portero es infalible y lo comprobarás cuando no consiga parar tus tiros a la primera. Ahí es donde tus delanteros oportunistas pueden sacar tajada.

Aprovecha los saques de banda: si el saque de banda está cerca de la portería rival, intenta que el balón llegue al área para que lo remate algún delantero.



El árbitro: antes del partido podrás elegir la rigurosidad del árbitro, dependiendo de ésta, podrás hacer más o menos entradas duras.



LOS MEJORES EQUIPOS

A continuación te presentamos una lista con los que, a nuestro entender, son los dos mejores equipos de cada liga. Con ellos te resultará más sencillo jugar y podrás ganar más fácilmente a tus adversarios.
Como es lógico, dependiendo de tu estilo de juego y de tus gustos, es posible que encuentres algún equipo tan bueno como éstos que te recomendamos:

INTERNACIONAL: Brasil y Francia.
RESTO: Invitado Especial y EA.
LIGA ALEMANA: B. Munich y Dormund.
BÉLGICA: Anderlecht y Brujas.
BRASIL: Flamengo y Corinthians.
DINAMARCA: Brondby y Silkeborg.
ESCOCIA: Rangers y Celtic.
ESPAÑA: F.C. Barcelona y Real Madrid.
FRANCIA: Burdeos y Lens.
GRECIA: Olimpiakos y AEK Atenas.
HOLANDA: Ajax y Feyenoord.
INGLATERRA: Manchester U. y Chelsea.
ISRAEL: M. Tel Aviv y M. Herzliya.
ITALIA: Inter y Lazio.
NORUEGA: Molde y Rosenborg.
SUECIA: Gothenburg y Helsingborg.
TURQUÍA: Besilktas y Kosaelispor.
EE.UU.: Columbus.
EQUIPOS CLÁSICOS: Alemania 074, Brasil 1970...







1ª Parte

Grandia

El comienzo de una mágica aventura

Grandia es uno los RPG más divertidos y fascinantes que podéis encontrar, pese a que tenga un problema de difícil solución: el idioma. De todos modos, su profunda trama y sus variadas situaciones lo convierten en una más que interesante alternativa a *FFVIII*, pero como podéis tener problemas, a lo largo de dos números vamos a tratar de llevaros de la mano por sus enormes mapeados y de descubriros los puntos débiles de sus peligrosos enemigos. Probad, no os vais a arrepentir.

CONSEJOS PRÁCTICOS

• **Habla varias veces con los personajes** ya que puedes conseguir información muy importante.

• **Pelea siempre que puedas** ya que de este modo ganarás más experiencia y subirás tu habilidad con las armas y magias, además de conseguir nuevos ataques especiales.

• **Registra todos los niveles a fondo**, nunca se sabe dónde puede estar ese objeto tan necesario o ese arma demoledora.

• **Siempre que tengas algún objeto nuevo** en tu poder comprueba si es mejor que el que había en su lugar (sobre todo en el caso de las armas).

• En las peleas **examina a tu rival** para ver cuál va a ser su próxima acción y así actuar en consecuencia.

• **Mira la brújula** para no perderte. Recuerda: la aguja amarilla señala hacia donde caminas y la roja la salida del mapeado en el que estás.

• Cuando estés en batalla y ataques primero **fíjate si los rivales están agrupados**. Si es así, usa algún hechizo que los pueda herir a todos.

• La mejor estrategia peleando es que **todos los miembros del grupo ataquen al mismo rival** ya que así tus enemigos perderán un miembro del grupo por turno.

• **Cambia a menudo la visión de la cámara** para no perder ningún detalle de los escenarios que te rodean y de los posibles objetos que guardan.

• Por último, **no apagues la consola cuando empiecen los títulos de crédito**, ya que así podrás asistir a una emotiva escena final, 10 años después de los sucesos narrados en el juego.

EL DESAFÍO DE GANTZ

Metas: Encontrar los cuatro "tesoros" que Gantz ha escondido por toda la ciudad (en realidad son unos trastos viejos) para que él y sus amigos nos dejen atravesar un puente.
Objetos: Los cuatro tesoros.

Tras la escena de presentación **Sue** te dirá que ha encontrado el **primero** de los tesoros. Para localizar los restantes lo mejor será que hables con **Gantz** y le pidas que te dé pistas sobre la localización del segundo.

Tras eso dirígete hasta el puerto (está en la parte sur de la ciudad), y una vez en él camina hasta que estés próximo a un almacén. Allí verás la **tapadera de un puchero**, éste es otro de los tesoros, el **escudo de luz**.

Vuelve al pueblo y habla de nuevo con **Gantz** para que te dé otra pista acerca del siguiente: te dirá que el tesoro se encuentra en un lugar donde siempre se oye correr al agua. Encuentra el **río** de la ciudad (no tiene pérdida) y cambia la perspectiva de la cámara de tal forma que consigas ver unas escaleras que van desde la calle hasta un camino cercano al río. Avanza por esta ruta y al final verás el tercer tesoro, **la armadura del guerrero**, un puchero abollado.

Camina hacia el puente, comunica a **Gantz** tu nuevo hallazgo y habla con él varias veces para que te diga dónde se encuentra el último tesoro: en un cajón de su casa cuya llave la tiene su hermano pequeño, **Tentz**. Para hacerte con él tendrás que encontrar a Tentz, que suele estar cerca del otro **puente** de la ciudad. Habla con él para que te diga que ha perdido la llave que custodiaba y cuando tengas que responderle selecciona la segunda opción de la conversación. Tentz se asustará y te pedirá ayuda para encontrar la llave. Te dirá que perdió la llave cerca del **bar** situado próximo al río. Ofrécete a buscarla, camina hasta llegar allí y acércate a la orilla. Cuando veas que **Justin** y **Sue** empiezan a gatear significará que estarás cerca de ella. Cuando la encuentres ve de nuevo a hablar con Tentz. No sólo nos la regalará, sino que además nos llevará a su casa para que podamos coger el **último tesoro**.

Tras eso vuelve al puente, en donde verás a **Gantz** y a sus amigos enfrascados en una pequeña trifulca. Aprovecha el momento para atravesar el puente y salir de la zona.









COMIENZA LA AVENTURA

Metas: Conseguir pruebas de la existencia de los Angelou
Objetos: 1 Kit de primeros auxilios, 1 antídoto, "Spirit Stone", carta de acceso, Old Armor y Resu Potion,

Ve a la **taberna** (la casa de Justin) al oeste de la cuidad y sube hasta llegar al dormitorio de Justin. Registra todo y llévate el **kit de primeros auxilios** y el **antídoto**. Baja ahora al primer piso y habla con **Lilly**. Cuando te pregunte sobre lo que has hecho esa noche elige la última opción y deja que hable **Sue**, ya que de cualquier otro modo tu madre te golpeará. Luego cena con ambas.

Cuando te despiertes al día siguiente habla con **Lilly**, salva la partida y ve al **museo** que se encuentra al este de la ciudad (cerca de la casa del inventor). Entra y habla con el cuidador para que te muestre una **estatua** y de paso te dé la **Spirit Stone**.

Cuando os deje a solas examina la estatua y, como eres un poco torpe, la acabarás destrozando. Intenta repararla y ve a hablar con el cuidador. Cuando te pregunte elige la segunda respuesta. Pese a todo, el cuidador empezara a reírse creyendo que el incidente sólo ha sido una broma y te dará la **carta de acceso**. Sal del museo, y avanza por la carretera de **Marma** hasta llegar a las **excavaciones**.

Una vez allí, muestra la carta al guardia de la entrada y entra en el complejo. Avanza hasta llegar a la entrada de la excavación (tiene forma de boca abierta), y enseña la carta a las comandantes **Nana**, **Saki** y **Mio**. Ellas destruirán la carta y te dejarán





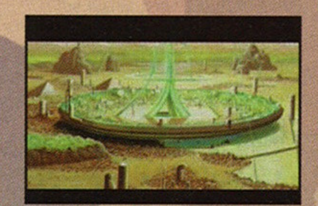


solo, momento que debes aprovechar para salvar la partida y entrar.

Observa la escena y después avanza hacia delante hasta escuchar a dos guardias conversando. Tras eso, gira a la derecha, sigue recto, gira otra vez a la derecha, avanza y escucha de nuevo a las tres comandantes. Cuando terminen de hablar, introdúcete por el hueco estrecho que verás cerca de ellas y sigue por el camino que hay a la izquierda hasta llegar a un **Save point**. Salva, recupera vida y sal del escenario.

Avanza hacia el oeste hasta que llegues a un **punto azul** (sirven para ver el mapa del nivel a vista de pájaro), y luego camina hacia el noroeste hasta que veas unas **escaleras**. Sube por ellas y avanza por la plataforma hasta que llegues a la **Old Armor** del cajón. Cógela y desciende por otras escaleras que verás cerca de un **punto azul**.

Avanza hacia el oeste, sube a la plataforma y coge el **dinero** y la **Resu Potion** del cofre. Al hacerlo activarás una trampa que te llevará al suelo. Nada más tocarlo, vuelve a subir a esta plataforma y pulsa X sobre la marca amarilla. Un pilar caerá sirviéndonos como puente entre esta plataforma y la que está situada enfrente. Camina hacia ella, contempla la siguiente escena y tras esto **salva** la partida y recupera vida, ya que pronto tendrás que enfrentarte al primer jefe final del juego.



Cuando la **Spirit Stone** abra la puerta, avanza por el pasillo hasta que el camino se bifurque y métete por cualquiera de los ramales. Llegarás a un **botón** rosa o verde (dependiendo del camino que hayas tomado), que deberás presionar hasta que la puerta de enfrente pueda ser traspasada (puede que tengas que apretarlo varias veces).

En esta nueva habitación verás dos plataformas que



lindan con otras dos puertas y un camino que te lleva a un círculo central con un **botón rojo**. Avanza hacia él y presiónalo hasta que puedas salir a un corredor lleno de estatuas.

Avanza, contempla la escena, y, una vez esté abierta la puerta, sigue avanzando hasta que te encuentres con la misteriosa **Liete**. Te dirá que vayas a **Alent**, que está en el **continente de Elencia**. Sal de esta habitación y emprende el camino de vuelta.

Por desgracia, a la salida serás interceptado por **Mullen**. Da igual lo que respondas, averiguará la verdad amenazando a Sue. Cuando termine todo el interrogatorio observa la secuencia en que consigues engañar a Mullen y a Leen pulsando el botón rojo de la plataforma, y camina hacia la salida de esta fase.



Cuando llegues a la estatua que abrió la Spirit Stone, te encontraras con uno de los múltiples jefes finales de este juego, el **Rockbird**.

Rockbird:
Vida: 300.
Mejor estrategia: Usa los ataques críticos de Justin y Sue.
Como el Rockbird es muy lento atacará menos veces que tú, por lo que lo único que debe preocuparte es curarte cuando estés por debajo de los 20 puntos de vida. Una vez despachado, sal corriendo ya que pronto saldrán detrás de ti Mullen y Leen.



NO PUEDO CREER QUE ESE TÍO SEA JAVA

Metas: Entrar al café, llegar a Leck Mines. Entregar la cartera a Java, matar al rey orco y escapar de la mina.
Objetos: La llave del café, la cartera de Java, Safe Helm, Wod Sword, Hi Hammer, Hand ax, Hound sal, Def Seed.

Ya de vuelta en **Parm** verás una charla entre Justin y Sue, en la que ella te sugieren que vayas a ver a **Lilly**. Ve a casa y pregúntale a tu madre como conseguir un bote para poder ir a **Alent**. Habla durante la cena con **Lilly** y **Sue** hasta que te recomienden que vayas al **puerto**.

Una vez allí, conversa con el **marinero** que está cerca del almacén para averiguar cómo conseguir el **permiso** para Elencia. Nos dirá que tenemos que hablar con **Java**, un vetusto aventurero que suele estar en el Café del pueblo. Ve hacia allí, aunque la dueña no te dejará entrar porque eres un niño, y además porque no tiene la **llave**. La tiene uno de sus empleados, que está en el puerto. Para pasar, vete de nuevo al puerto y habla con el empleado (uno de los que van vestidos de verde) para recuperarla. Ya con ella en tu poder, entrégasela a la propietaria que, agradecida, te dejará pasar esa noche.



Por desgracia Java no aparecerá esa noche, por lo que tendrás que hablar con la clientela y con la dueña para averiguar su dirección (las **Leck Mines**), y para que te encarguen entregarle su **cartera**, que se dejó olvidada la noche anterior. Así pues, espera a que se haga de día y entra en la **estación** para comprar los **billetes** que te llevarán allí.

Después de ver la preciosa secuencia del tren, sigue por el camino que va al sudoeste hasta llegar a la casa de Java. Al principio no lo verás, pero nada más dejar la **cartera** sobre la mesa aparecerá. Tras hablar con él, sólo accederá a dejarte su **pase** una vez hayas



"limpiado de monstruos" las profundidades de la mina. Accede (no te queda otra opción), **guarda la partida** antes de meterte en la mina, y camina hacia el oeste siguiendo la vía del tren hasta llegar a **Leck Mines 2**.

En esta localización tienes que hacer lo siguiente: avanza a la izquierda hasta que

llegues a un **puente roto**, y tírate para llegar al **Safe Helm**. Sube por la **cuerda** y aparecerás en el otro lado del precipicio. Pelea con el orco que está delante de la **Wod Sword**, cógela y avanza hasta una marca a la derecha que te permitirá volver al otro lado del precipicio, desde donde debes dirigirte hacia el inicio de Leck Mines 2.

Una vez allí, elige el camino de la derecha y encontrarás el **Hi Hammer** atravesando un puente. Eso sí, antes de cogerlo tírate del puente para hacerte con el **Hand Ax**.

De nuevo en el puente, continúa andando por la vía hasta llegar a un par de puntos azules, y sigue la vía que va hacia el norte hasta encontrar tres orcos esperándote en una especie de altar. Antes, recoge el **dinero** que se encuentra desperdigado cerca del altar.

Orc king y 2 orcs:
Vida: 385, 70, 70.
Mejor estrategia: Para derrotar a este enemigo final primero tendrás que acabar con sus dos esbirros.
Usa los combos y ahorra los ataques especiales para el rey orco. Éste es otro de los jefes finales más sencillos, ya que apenas plantará resistencia. Simplemente asegúrate de que tu nivel de salud no baje demasiado, y cúrate cuando te veas con poca vida Cuando acabes con los tres, disfruta de la espectacular escena final.









NO VOY EN TREN, NI TAMPOCO EN AVIÓN

Metas: Embarcar. Salvar a Sue, limpiar la mancha de la cubierta del barco, vislumbrar con Feena el barco fantasma
Objetos: Key to Quartess, Beef Jerky.







Después de la escena dirígete a casa de Lilly y cena con ella. Al día siguiente ve al **puerto** y habla con el guardia que está cerca del punto de salvación. Ve hasta el barco y lee la carta de Lilly antes de embarcar.

Ya en el barco, cruza la cubierta y atraviesa la puerta que lleva al **Steamer Passegawey**. De allí, tuerce a la izquierda para llegar al **Steamer Passegawey 2**, y registra las habitaciones cercanas. Si quieres, en el **Steamer 2nd Class Cabin** puedes comprar y vender cosas.

Tras eso, vuelve al **Steamer Passegawey 1** y verás a **Puffy**. Síguelo hasta cubierta, donde verás que quieren echar a Sue por la borda. Para salvarla habla dos veces con ella y otras dos con el capitán, y cuando te pregunte escoge la segunda opción.

Una vez amanezca, habla con el marinero que tienes más cerca para que te dé la **Key to quartess**. A continuación, sube por las escaleras y charla con otro marinero. Te hará tres preguntas sobre las reglas del mar, a las que debes contestar siempre con la primera de las respuestas para obtener el **Beef Jerky**. Cuando termines, ve al **Steamer 1st Class Cabin** y habla con la mujer que se hospeda en este compartimento, ya que tienes que limpiar su baño.

A continuación, avanza hasta el **Steamer Lounge** y juega con un tipo a cara o cruz (da igual si ganas), y luego ve a la cubierta y habla con el marino para que te encargue otra tarea: **limpiar una mancha** de la cubierta. Esta prueba tiene truco: si presionas R2 la velocidad y el poder con el que Justin limpia irán a tope. Eso sí, ten cuidado con no pasarte con ninguna de las dos barras, ya que si lo haces Justin se cansará y dejará de limpiar.

Vuelve a tu camarote para dormir y cuando vuelvas a la cubierta al día siguiente te encontrarás con **Feena**, la aventurera más famosa. Habla con ella, síguela al camarote del capitán y escucha su conversación. Cuando el capitán pida voluntarios para explorar el **barco fantasma**, ofrécete tú mismo.

EL BARCO FANTASMA

Metas: Entrar en el barco, descubrir lo ocurrido con la tripulación y matar al Squid King y a sus dos tentáculos. Comprar un Mana Egg y lograr tu primer hechizo, hablar con el presidente de la sociedad de aventureros.
Objetos: Pirate Hat, Wind Charm, Adm Sword, Mana Egg, Resu Potn, 2 Wound sal.

Desciende por el mástil hacia el barco, desde cubierta baja por el agujero que hay a la derecha y llegarás a una habitación. Recoge el **dinero**, **salva**, introdúcete en el **ghost ship hold** y camina hasta que Feena diga "I think we can go down here". Entonces deslízate a otra habitación, camina un poco hasta otra cuerda, y avanza hasta llegar al **Ghost Ship Tresaure Room**. Una vez allí, recoge el **dinero** y ve por la puerta de la derecha. Aparecerás en el **Ghost Ship Hall**. Baja por una soga y camina hasta llegar a un agujero en la pared. Crúzalo para llegar al **Ghost Ship Lowed Deck**, donde encontrarás el primer **Wound Sal** y el **Wind Charm**. Con ellos en tu poder, sube por las escaleras al **Ghost Ship Mid Deck**, coge otro **Wound Sal**, sube por las escaleras y, sin salir de la habitación, coge el **Pirate Hat**.





Tras eso, sube por las otras escaleras al **Ghost Ship Hall**. Cerca de una puerta se encuentra el **Adm Sword**, un **Resu Potn** y un **save point**. Salva, entra por la puerta gigantesca, mira el **libro** que hay encima de la mesa, y prepárate para enfrentarte con el peligroso monstruo del barco fantasma.

Squid King, Right Tentacle, Left Tentacle:
Vida: 592, 356, 438.
Mejor estrategia: Usa los ataques especiales de Justin y la magia Burnflame, de Feena, un hechizo de fuego que debe estar a punto de aprender. Si estás bajo de vida usa el procedimiento habitual (hierbas o kits de primeros auxilios). Empieza atacando a los tentáculos, y cuando no puedas usar más magia ni ataques especiales prueba con los críticos.







Una vez hayas acabado con este jefe final, el barco comenzará a hundirse. Sal por la puerta cerrada: Feena se encargará de abrirla y usará su látigo para que podamos regresar a nuestro barco.

Al día siguiente llegarás al puerto. Deja el barco y dirígete a la tienda de la derecha para que el hombre que está sentado delante te explique cómo funcionan los **Mana Egg** y para que te regale uno.



Después habla con el dependiente y cómprale un hechizo. Lo mejor es que lo use Sue, ya que es la más débil a la hora de pelear.

Cuando termines, ve a la **sociedad de aventureros** y habla a la secretaria. Te dirá la **contraseña** para ver al presidente y te hablará de unas excavaciones al sur, a las que no puedes ir hasta formar parte de la sociedad. Entra en el despacho del presidente, dando la contraseña y charla con él hasta que discutáis y te acabe denegando el derecho a ser miembro de su hermandad. A continuación, ve a casa de **Feena** a pedirle un **mapa** sobre las excavaciones del sur.

QUÉ BODAS HACÉIS

Metas: Impedir la boda de Pakon y Feena.
Objetos: Mana Egg, Shell Shield, Mana Egg, Iron Mace.



Una vez estés en **Merril Road** avanza hasta llegar a un ramal, ve hacia el norte y luego sigue estas indicaciones: derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha y arriba. Recoge el **Mana Egg**, y vuelve sobre tus pasos hasta llegar a un **punto azul**. Una vez allí, ve hacia el norte para salir de esta zona.

Una vez estés en el nuevo escenario, dirígete al nordeste e introdúcete en la casa de **Feena**. Al principio no la verás, pero si coges la **ropa** que tiene colgada aparecerá rápidamente. Habla con ella hasta que oigas al presidente, y disfruta (entre comillas) de la escena del rapto, ya que no puedes hacer nada para evitarlo.

Vuelve a **New Parm**, más concretamente a la iglesia, pero como está cerrada dirígete a la **cabaña** que hay detrás. Introdúcete por la trampilla y avanza por las alcantarillas. Camina hasta pasar por debajo del túnel y acciona la **manivela** que hará subir el nivel del agua. Camina hasta pasar por debajo de otro túnel, y sigue avanzando hasta ver unas escaleras que llevan a una especie de foso inundado. Camina un poco más hasta dar con una segunda **manivela** y acciónala para hacer que el nivel del agua descienda. No bajes por las escaleras que llevan al foso, y ve por el túnel que hay al fondo a la derecha.

Llegarás a una habitación e cuyo interior hay un cofre con el **Shell Shield**, y otra **manivela** que tendrás que accionar. Tras eso, vuelve a la pantalla del foso y baja por las escaleras. Avanza por otro túnel que hay al fondo a la derecha, y llegarás a la habitación donde encontraste el Shell Shield, pero en el otro lado. Coge el **Mana Egg**, vuelve al foso y avanza por la puerta que verás a la izquierda de las escaleras por las que llegaste al foso. Lo siguiente que verás serán unas escaleras y un pasillo.

Coge la **Iron Mace** en el pasillo, y sube por las escaleras hasta llegar a un pasillo sin salida aparente. Una vez allí, ponte sobre una marca amarilla y pulsa X. La pared del pasillo se romperá, dejándonos sitio para pasar. Llegarás a una nueva habitación en la que hay un grupo de **cajas apiladas**, un punto de salvación y **dinero**. Recoge el dinero, **salva** y sube por las cajas. Ya dentro de la iglesia sólo queda lo más difícil: derrotar a Chang y arruinar la boda a Pakon.

Cuando consigas derrotar al lacayo de Pakon, éste dará la opción a Feena de elegir entre dos desiguales oportunidades: casarse con él y seguir así teniendo su carné de aventurera o, por el contrario, irse con Justin y Sue, pero perdiendo su preciado carné. Feena elegirá irse con Justin y Sue, y accederá a guiarnos a las **Dom Ruins**.



Master Chang:
Vida:738.
Mejor estrategia: Debes de tener cuidado ya que tiene un par de ataques muy potentes, como el Tornado, que quitan bastante vida. Es muy veloz, así que atacará con mucha más frecuencia que tú. La mejor forma de contrarrestar esto es usando el "Rah-Rah" de Sue, mientras que ofensivamente lo mejor es usar la magia y ataques especiales. Es un jefe muy duro, por lo que lo más probable es que tengas que enfrentarte con él varias veces antes de conseguir derrotarle. Así pues, lo mejor será que no pierdas la paciencia.







CAMINO DE DOM RUINS

Metas: Llegar al Dom Ruins. En Dom Ruins debes derrotar a Ganymede, encontrar a Liete y descubrir más sobre Alent.
Objetos: Y Medal, Move Seed, Mana Egg, Dynamite, Herbs, 2 Blue Pill, 2 Resu Potion, Mana Egg, Shl Armor.



En **Rangle Mountain** camina rumbo al norte y encontrarás la **Y Medal**. Sigue avanzando hacia el norte hasta que no puedas seguir, y ve al oeste para coger el **Move Seed**. Ya con él, ve al sudoeste para hacerte con un **Mana Egg**, y avanza hacia el norte para salir de esta fase.

Aparecerás en las **Rangle Mountain East**. Avanza hasta dar con un **save point**, y tras la escena dirígete siempre al norte o al noroeste para salir de esta montaña.

Una vez en **Road to Dom Ruins** avanza al norte y luego al noroeste para salir del nivel. La única complicación en este escenario son los **Ent**, unos seres muy duros de pelar a los que los combos no les afectan.

Ahora te encuentras en **Dom Ruins** así que camina recto por el sendero que se acerca a un **save point** que no puedes alcanzar. Desciende por la derecha, avanza y sube de nuevo al camino. Una vez allí, gira a la derecha y encontraras la **Dynamite**, y a la izquierda las **Herbs**. Recógelas, salva la partida e introdúcete en las **ruinas**.

Empieza este nuevo nivel zigzagueando para poder esquivar los bloques móviles del pasillo, y acabarás llegando a una puerta que da al primer Dom Ruins (**Cliff**). Agárrate a una cuerda y sube por ella para acceder a otro balcón. Métete por la puerta que verás, y camina por el pasillo hasta que estés en una habitación con una **palanca**. Presiónala y el suelo descenderá de nivel, momento que deberás aprovechar para atravesar la puerta situada más cerca del pasillo y llegar así a un nuevo balcón en el que verás un **Blue Pill**. Cuando lo cojas, vuelve a la pantalla anterior y atraviesa la puerta que está al otro lado de la habitación. Llegarás a un ramal en donde tendrás que tomar el camino que lleva al Este. Recoge la **Resu Potn** y ve a la izquierda para llegar a un nuevo balcón en el que verás un puente. Intenta cruzarlo, pero se desplomará y acabarás llegando a otro balcón con un nuevo **Resu Potn** y una puerta por la que pasar.





Crúzala, salva la partida, recupera vida y avanza hasta llegar a otra de esas habitaciones con una **palanca** que hace que el suelo suba de nivel. Tras hacerlo, camina por el pasillo y llega a otro balcón. Pisa la marca del suelo y fíjate en cómo salen dos puentes: uno desde el edificio en el que estás y otro en el piso de enfrente. Ya sólo tienes que buscar el balcón del que partía el puente que ha salido de nuestro edificio y cruzarlo para llegar a **Dom Ruins 2**.

Avanza hasta llegar a una bifurcación, ve a la derecha y sigue avanzando hasta dar con el primer balcón de esta fase de Dom Ruins2. Baja hasta otro balcón usando una cuerda, sigue caminando y entra en la habitación. Una vez allí, baja y gira a la izquierda, abre el cofre para hacerte con el **Mana Egg**. Sigue tu viaje todo recto y baja el nivel del suelo. Ya sólo te queda cruzar la puerta y luchar con Ganymede.

Ganymede:
Vida: 1500/1500
Mejor estrategia: Éste es otro rival muy asequible, así que lo mejor que puedes hacer es usar magias como "Diggin" o "Snooze" (aparentemente inútiles contra este rival), para ir subiendo de nivel y aprender nuevos hechizos relacionados con la tierra y el agua. Aunque el daño que recibe se divide a la mitad (entre las dos partes), como es muy lento podremos pegarle sin problemas.



Una vez eliminado, hazte con el **Shl Armor** y camina hasta llegar al Dom ruins (**Room of Ilusions**). Al adentrarte en esta cámara descubrirás un objeto destelleante, como el que viste en Sult Ruins. Disfruta la escena animada, y abandona el nivel. Aunque antes de salir mira debajo del puente para coger un segundo **Blue Pill**.

EL RESCATE DE UN HUMANOIDE Y EL ENCARCELAMIENTO DEL GRUPO

Metas: Rescatar al monstruo, curarle y ser capturado por el ejército de Garlyle.
Objetos: Red Sulfa.

Al volver de Dom Ruins te encontrarás con un muchacho aparentemente herido. Cuando te acerques para ayudarle te atacará sin motivo aparente, pero se desmayará poco después. Cuando lo examines descubrirás que tiene cuernos y rabo, y además habla un dialecto desconocido. Llévalo a casa de Feena para curarlo, pero al llegar descubrirás que te falta un ingrediente que se encuentra en la **Herb Mountain**, situada detrás de la casa de Feena.

Hay montones de maneras para encontrar la **Red Sulfa**, pero para no dar muchas señas que puedan desorientar en vez de ayudar, lo mejor será que te guíes por los puntos azules, y que te dirijas al centro del escenario.

Acuéstate después de que Feena prepare la **medicina** al chico, y habla con él a la mañana siguiente (se encontrará fuera de la tienda). A mitad de la conversación llegarán en su busca **Nana**, **Saki** y **Mio**, y os arrestan.





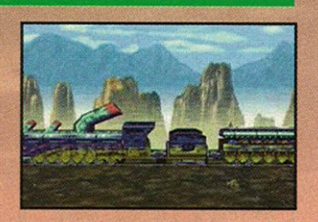


LA GRAN HUIDA

Metas: Huir usando el tren, rescatar a Feena, a Sue y al humanoide, y derrotar a Nana, Saki y Mio.
Objetos: Hefty Pipe, Resu Potn, Llave de las celdas, Ult Drink, Master Key, Arm Saber, Miracle, Army Dart, Crimson Potion, OFC Badge.







Empiezas el nivel en una celda con Justin y Sue encerrados. Busca en la celda y coge el **Hefty Pipe** que se encuentra en la parte de atrás, acércate a los barrotes y espera a que Sue finja sentirse enferma. Así entrará el guardia que custodia la celda, momento que has de aprovechar para golpearle. Tras eso, sal de la celda y ve a la derecha de Justin hasta llegar a la celda de Feena.

Como no tienes la llave, ve a la siguiente habitación, golpea a otro guardia y quítasela. Coge el **Resu Potn** y vuelve a por Feena. Lamentablemente, en el camino te encontrarás con un grupo de guardias que te volverán a encarcelar, pero sin Sue, y colgado de la pared. Al cabo de un rato llegará Leen para interrogarte. Cuando se marche, la **llave** de la celda se le caerá, así que después de soltarte coge la llave y avanza hasta encontrar a Sue y Feena. Ya con ellas, sube por las escaleras para llegar a **Garlyle Base Barracks**.

Una vez allí, coge un **Ult Drink** y sube por unos bidones para llegar al conducto de ventilación. Sigue por el **conducto** hasta llegar a la siguiente zona, avanza un poco más y llegarás a ver la celda del humanoide. Allí observarás a Mullen intentar comunicarse con él, pero sin conseguirlo. De momento ignóralo, y sigue avanzando por este camino hasta llegar a un conducto de ventilación. Baja por él usando las cajas, acércate al panel que está al lado de una puerta, y teclea el siguiente código: right, right, left, left, down, up, down, up. Métete por la puerta que acabas de abrir, y baja por las escaleras a la **Garlyle Base Warehouse 2**.

Salva, y avanza hasta llegar a la habitación del monstruo. Mira a la derecha de la celda, y acciona la **palanca** que abre la celda. Al liberarlo nos dará unas **nueces** con las que por fin podremos entenderle. Tras eso, vuelve a los barracones y regresa a la primera habitación en la que estuviste en Barracks 2 y sigue recto hasta encontrarte con Saki y tres soldados.

Saki y tres soldados:
Vida: 1000/110/110/110.
Mejor estrategia: Acaba primero con los soldados a base de combos.
Para ganar tiempo empieza usando Fire, que consume pocos MP y daña a varios rivales a la vez. Ten en cuenta que empiezan el combate muy juntos, por lo que intenta reservar la magia y los ataques especiales para Saki.

Tras acabar con ella logras la **Master Key**. Vuelve a una habitación en la que puedes descansar y salvar. Ahora, partiendo desde la habitación en la que se encuentra Saki, avanza recto hasta llegar a un pasillo y entra por una puerta que hay en la parte izquierda para hacerte con el **Arm Saber**. Vuelve al pasillo y continúa hasta encontrarte con Nana y otros tres guardias.

Nana y tres soldados:
Vida: 900/110/110/110.
Mejor estrategia: Como antes, empieza el combate usando algún hechizo de fuego para herir a todos los adversarios a la vez. Nana es muy rápida atacando y su habilidad Yoyo quita muchos puntos de vida, por lo que debes vigilar tu energía o quedarás fuera de combate muy rápido

Tras el combate, sube las escaleras para llegar a **Garlyle Base 2**. Ya estás en las afueras de la fortaleza y lo primero que verás es un cofre con un **Miracle** dentro. Sigue por el camino que señala la brújula, y llegarás a otro baúl con el **Army Dart**. Tras eso, ve al noreste y te encontrarás con Mio y tres soldados más.

Mio y tres soldados:
Vida: 700/110/110/110.
Mejor estrategia: Usa el mismo truco que con las anteriores rivales, es decir, acaba primero con los soldados y reserva la artillería pesada para Mio.

Ahora marcha hacia **Military train Switchyard**. Corre hacia el tren, y huirás de momento del ejército de Garlyle. Una vez allí, verás dos escenas: la huida con el tren y un ataque de Mullen y Leen. Cuando terminen, avanza en línea recta hacia el final del tren, recogiendo todos los objetos que te encuentres. Una vez que estés en la sala de máquinas rompe una **palanca** y observa la escena en que Justin y el resto del grupo engañan a las comandantes, que acaban descarrilando.









RECOGIENDO EL NÉCTAR

Metas: Llegar a Rem. Hablar con el jefe para que te encomiende una misión. Recoger el néctar. Manifestar tu intención de defender la estatua.
Objetos: Resu Potion, Mist Whip, Light Am, Trust, Néctar.

Al llegar a **Misty Forest**, Rem hará uso de sus nueces para hacer que desaparezca la niebla. Salva y sigue la brújula hasta llegar a un riachuelo que sólo puedes atravesar pasando por encima de la piedra. Tras cruzarlo, ve a la derecha y sigue la brújula.

Al llegar a **Luc**, Rem te dice que vayas a ver al jefe del pueblo y que luego que vayas a verle a su casa. La casa del líder (que está construida sobre la niebla) se encuentra alejada del resto en dirección oeste. Cuando hables con él te encomendará la tarea de recoger una botella con néctar, situada a los pies de una estatua en **God of Light´s Mountain**.





Ya allí, sigue recto hasta que el camino se bifurque, elige el ramal de la derecha y recoge el **dinero** que encuentres. Tras eso, vuelve sobre tus pasos y dirígete hacia la izquierda hasta llegar a otra bifurcación, con un camino que se adentra en la montaña y otro que esta más al norte. Ve por éste último y llega a unas edificaciones, camina hacia el oeste y llega a **God of Light´s Mountain** (Peak)

Avanza un poco y gira a la izquierda para recoger un **Resu Potn** y tres sacas de oro. Vuelve al camino principal y avanza otro poco més para coger el **Mist Whip**. A la derecha hay un **Light Am** y un **Trust**. Avanza, recoge el **néctar** y vuelve a Luc.

Una vez estés en **Luc Village** vuelve a casa del cabecilla del pueblo y habla con él cuatro veces para que te cuente que el muro del fin del mundo fue construido por los Icarians. Ve a casa de Rem y cena con tus compañeros. En la siguiente escena veremos a Mullen y a Leen. Cuando acabe la escena y tengas el control de Justin, sal de la casa y oye el griterío del pueblo ante la inmediatez del robo de la estatua, sin perder tiempo ofrécete voluntario para ir a protegerla.





CADA HISTORIA

Metas: Descubrir con quién está emparentada Feena y ganar las simpatías de los habitantes de Luc. Llegar al fin del mundo.
Objetos: Mist-Clearing Nut. Ora staff.

Vuelve al lugar donde encontraste la estatua y el néctar. En el camino te encontrarás con hordas de guardias, a los que deberás ajustar las cuentas. Cuando llegues, el ejército de Garlyle estará remolcando la estatua.

Mira la escena en que Justin se lanza a por ella, y descubre qué personaje es familia de Feena. También verás una escena de la batalla en que Justin cae al vacío, aunque será salvado por la **Spirit Stone**.

Una vez recuperado del golpe, ve hacia donde estaba la estatua y habla con el líder. Te regalará la **Mist-Clearing Nut** como recompensa.

Desde el mapamundi dirígete a **Misty Forest**. Al llegar, Justin lanzará la Mist-Cleaning Nut y la niebla desaparecerá. A continuación avanza siempre que puedas hacia el norte, y cuando no, hacia el oeste. Acabarás llegando a la salida del nivel. Luego ve al nordeste, cruza el riachuelo, ve de nuevo al norte y acampa. Salva la partida, y ve al sudoeste hasta un lago. Crúzalo (es una ilusión) y camina hasta llegar a un punto azul. Coge el **Ora staff**, vuelve sobre tus pasos y dirígete al norte de un punto azul. Luego, gira a la izquierda y entra en el bosque. Ve al norte y luego al oeste, cruza el riachuelo pasando por encima de la piedra y avanza hasta un ramal. Coge el desvío del norte, y continúa tu camino.





NUNCA PENSÉ QUE ESTO PODRÍA SER EL FINAL DEL MUNDO

Metas: Escalar el muro que divide el mundo.
Objetos: Speed Seed, Agi fruit, Sil Ord, Trust.

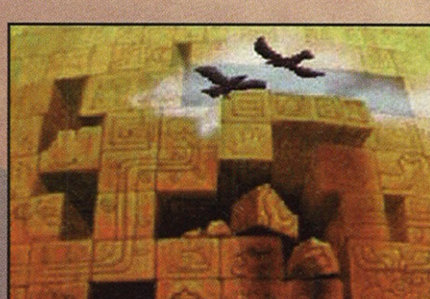
Corre hasta chocar con un bloque que caerá al tocarlo, y vuelve sobre tus pasos para que no te golpee. Sube por las escaleras y coge el **Speed Seed** con cuidado, ya que dos bloques intentarán aplastarte cuando intentes cogerlo.

A continuación, gira a la izquierda para coger el **Agi Seed**, y sube a la plataforma de la izquierda. Ahora sube por las escaleras de la derecha y coge el bloque que te llevará a otro camino. Ve a la derecha y coge el **Sil Ord**, y a continuación ve a la izquierda hacia el bloque ascendente. En este nuevo pasillo dirígete a la derecha, y presiona sobre la marca amarilla para llegar al siguiente escenario. Una vez allí, ve a la derecha y acampa.

Tras eso, sube las escaleras y avanza hasta dar con un **hombre petrificado**. Una vez lo hayas visto, vuelve sobre tus pasos hasta que un bloque de piedra le caiga encima y lo arroje al vacío. Después, camina hasta dar con una inmensa estatua de un pájaro. Presiona X cuando estés cerca de él y cobrará vida, dejando visible un interruptor que deberás apretar una vez hayas acabado con él. Al hacerlo, aparecerá una nueva marca amarilla que te llevará al siguiente nivel.

Ya en él, camina hasta dar con el cofre que contiene un **Trust**, presiona el botón y súbete a la plataforma para llegar a otro nivel.

Nada más llegar, Sue te aconsejará descansar. Hazla caso, y ve hacia el bloque con el botón. Presiónalo, avanza hasta el siguiente bloque, y pulsa sobre el marco que hay cerca. Tras eso, sube por las escaleras, presiona los dos botones, y quédate encerrado peleando con los murciélagos. Cuando hayas acabado con ellos baja por la plataforma, luego sube por las escaleras, y por último acciona la marca amarilla para llegar al octavo nivel. Ya sólo tienes que correr (mientras esquivas los brazos mecánicos) y llegar al final del mismo para enfrentarte con los jefes finales de turno.

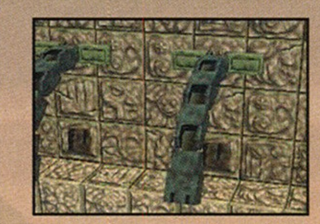




Clay Bird y Emrldbird:
Vida: 203/268.
Mejor estrategia: Ataca a todos los pájaros a la vez y cúrate, ya que sus ataques son demoledores.

Tras matarlos presiona un botón y unos bloques caerán formando un camino. Síguelo hasta llegar al siguiente escenario, y una vez allí avanza hacia la izquierda hasta que Feena te proponga acampar.

A la mañana siguiente los destellos del sol nos despertarán, señal inequívoca de que estamos cerca de la cima, camina un poco y coge los **ingenios para volar** que te acabarán lanzando al vacío.





UN NUEVO MIEMBRO EN EL GRUPO

Metas: Llegar a Dight, encontrar los zapatos de Sue y también a Puffy, y descubrir que ha pasado con Sue.
Objetos: Zapatos, Resu Potn, Mag Fruit, Fire Chrm, 2 Mana Egg.

Baja por la rampa, gira a la izquierda de Justin y cuando no puedas seguir ve al sur hasta llegar a un **punto azul**. Tomándolo como referencia, ve hacia la izquierda e introdúcete entre las dos colinas, baja por el árbol y camina hasta salir de ese mapeado. Ya en el segundo, anda hasta llegar al río y ve primero a la derecha y luego al sur. Poco después encontrarás los **zapatos** de Sue.

Ahora ve al oeste hasta que el camino se bifurque, elige el ramal del norte y coge la **Resu Potn**. Acto seguido, ve por el otro ramal y usa un helecho para atravesar el río. Ya en la otra orilla, ve al norte y coge un **Mag Fruit**, luego al sur y posteriormente a la derecha, donde encontrarás a **Puffy**. Síguelo hasta el siguiente escenario, donde tendrás que pelear con Gadwin. No te esfuerces en esta pelea, ya que la ganará hagas lo que hagas.

Cuando despiertes Sue te contará lo ocurrido. Cena con Sue, Feena y Gadwin y hazle las tres preguntas en este orden, 2, 3, 1. A la mañana siguiente dirígete a **Dight** por el único camino que hay (tendrás que romper algunas piedras presionando X). Recoge el **Fire Chrm** del cofre, y sigue andando por el único camino hasta llegar a una planta que hará de escalera. Antes de pasar, coge el **Mana Egg** de detrás.

Salta el muro, y sigue por el camino hasta llegar a un helecho que te servirá para subir de nivel. Sube, coge el **dinero**, baja y sigue caminando hasta llegar al siguiente mapeado. Una vez allí, ve a la derecha, coge el **dinero**, presiona X sobre la marca amarilla para que desaparezcan las piedras del camino, y coge el **Mana Egg** que verás. Tras eso, rodea los árboles y sal de este nivel.







AYUDANDO A LOS AMIGOS

Metas: Salvar a Dight y matar a la serpiente. Clavar el Spear of Heros.
Objetos: 2 Mana Egg, Conf Charm, Sickle, Hail Bow, Pirate Helmet, Spear of Heroes.

Ve a la tienda de armas y canjea los Mana Egg por hechizos, y luego ve a la posada y elige la primera opción. Gadwin vendrá a vernos, pero nos dejará al enterarse de que está lloviendo. Sal y ve a la playa para descubrir lo que tienes que hacer para salvar al pueblo.

En el **M.T. Typhon** camina hacia la primera colina y sube por ella, dirígete al **punto azul**, y cruza a la colina de la derecha. Camina por ella hasta encontrar un **Mana Egg**, cógelo y ve a la colina de enfrente (justo hacia donde indica la brújula).

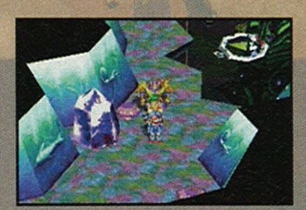
Llegarás a una zona en la que la lluvia se volverá de color rojo, convirtiéndose en veneno. Ve al norte, sube por las setas, y sigue avanzando hasta llegar a **Typhon Tower 1**. Una vez allí, camina hasta encontrar un punto donde salvar. A continuación verás dos pasillos. Ve primero por el de la izquierda para coger un **Mana Egg**, y luego vuelve sobre tus pasos y ve a la derecha hasta encontrar el siguiente punto azul. Desde allí, ve a la derecha y te encontraras con un **Conf Charm** en un montículo.

Ve hacia el norte del cofre, cruza unas escaleras y un charco, y sigue avanzando hasta llegar a otras escaleras. Súbelas, asciende por la cuerda, y camina hasta encontrar otras escaleras que desciendan. Así llegarás a una habitación muy cercana al inicio del nivel: concretamente, estás en la habitación cercana al pasillo del punto de salvación.

Ahora sal al pasillo y ve hacia el norte, sube por las escaleras y sigue avanzando hasta llegar a un montículo que debes de rodear para acabar yendo por la izquierda. Llegarás a unas escaleras verdes. Súbelas, avanza y baja por otras escaleras. Aparecerás en el pasillo del punto azul. Ve a la habitación de la cuerda, pero esta vez no la subas. Deslízate por la que hay detrás, y avanza un poco hasta llegar a un cofre que contiene el **Sickle**. Ahora vuelve al inicio del nivel y ve







por donde encontraste el Mana Egg (por la izquierda). Pulsa X cuando estés cerca de los barriles, y así los rivales que permanecen inmóviles vendrán a atacarte dejando visible un **botón verde**. Presiónalo y sube por las rocas cercanas que acaban de tomar forma de escalera. Avanza y gira a la izquierda para coger el **Hail Bow**, sal de esta habitación y sigue avanzando hasta que tengas que apretar un botón que hay en el suelo. Al hacerlo un puente descenderá. Vuelve al inicio del nivel, sube por las escaleras rojas, y avanza hasta otras, antes inaccesibles.

Bájalas, regresa a la pantalla en la que bajó el puente, y sigue avanzando hasta otras escaleras rojas. Sube un par de escaleras, y continúa hasta que no puedas seguir avanzando. Vuelve a bajarlas, presiona el botón y acaba con los enemigos que aparecerán.

Ahora sube las escaleras verdes y coge el **Pirate Helmet**. Con él en tu poder, ve ahora por la otra escalera verde hasta llegar a una habitación con un botón verde. Desciende por la cuerda, presiona el botón y sube por la escalera que se creará. Llegarás a otra habitación con otro botón verde. Acciónalo para cambiar la orientación del puente, y sigue por el camino que antes era inaccesible. Graba la partida cuando llegues al **Save Point**, y prepárate para el combate con el jefe final de este nivel.

Serpent (Mean head, Nice head, Hot Head, Bad head, Body):
Vida: 486/800/516/600/1071.
Mejor estrategia: Usa el Dragon Cut de Gadwin, el Whacker de Sue y todos los ataques que poseas que pueden dañar a varios enemigos.
Las cuatro cabezas de este jefe atacan de forma diferente, así que no hay defensa posible. Ataca primero a la Nice head, ya que tiene la capacidad de recuperar vida.





Una vez eliminado el peligroso monstruo, pisa el **botón** que hay detrás del **trono**. Así los pilares de la sala formarán una escalera hacia el **Room of Ilusion**. Una vez ahí, lee el texto que hay escrito sobre una piedra. Cuando tengas que elegir un camino, escoge el de la izquierda (**Starts**), coge la **Spear of Heroes** y observa la escena.

Vuelve a **Dight** y habla con el jefe que está en la playa. Nos dirá que clavemos el Spear of Heroes y una vez lo hayamos hecho Gadwin te dará un regalo y te dirá cual es tu siguiente destino.







BAJO EL VOLCÁN

Metas: Ser sacrificado como alimento de un Dragón. Reunir a todo el grupo y matar a Madragon.
Objetos: 2 Helthweed, Mana Egg, Snooze Sc, Chain Gem.







Una vez estés en **Lama Mountain** ve al norte y atraviesa el puente. Luego ve al noroeste, y cuando llegues al siguiente escenario, cena y observa una nueva escena entre Mullen y Leen. Móntate en las vagonetas y sal de aquí.

Has llegado a **Gumbo village**, ve al puerto y habla con la gente. Te dirán que el único que puede llevarte a tu destino es **Danda**, un individuo que se encuentra en la choza del jefe. Una vez estés hablando con él, selecciona la primera opción, y te llevará a una fiesta. A la mañana siguiente, Feena tendrá un mal presentimiento sobre la recepción. Ve a la **Greeting Tent** y habla con el jefe, el cual nos mandará a un volcán donde habita un Dragón, al que en teoría le tenemos que servir de comida.

Aterrizas cerca de un **Helthweed** y un punto de salvación. Dirígete al sur y coge el **Mana Egg**, y luego ve hacia el norte hasta llegar al segundo mapeado de volcano. Sigue recto y coge el **Snoooze Sc**, vuelve sobre tus pasos y ponte cerca de la roca. Aparecerá una marca amarilla que tendrás que accionar para que la roca caiga sobre la lava y puedas pasar.

Avanza un poco y te encontraras con Gadwin y Sue. Camina hasta llegar a **Base of Volcano**, ve al centro de la pantalla y coge el **Chain Gem**. A continuación, vuelve al segundo mapeado y camina por el sendero que atraviesa la lava cerca de un punto azul. Sigue recto y atraviesa dos troncos que forman un puente. Una vez hayas cruzado sigue el ramal de la izquierda hasta llegar a **Volcano Crater**. Sigue por el camino, cruza el puente y coge el **Helthweed**. Sigue hacia delante, salva la partida cuando llegues al save point y prepárate para la épica pelea con Madragon.



Madragon:
Vida: 2150.
Mejor estrategia: Bajo ningún concepto utilices ataques de fuego, ya que le proporcionarán más puntos de vida en vez de quitárselos.
Lo mejor que puedes hacer es atacarlo con combos y con Magia Hielo.
Cuando consigas acabar con él se activará el Volcán, así que huye sin perder el tiempo.











Guías Totales

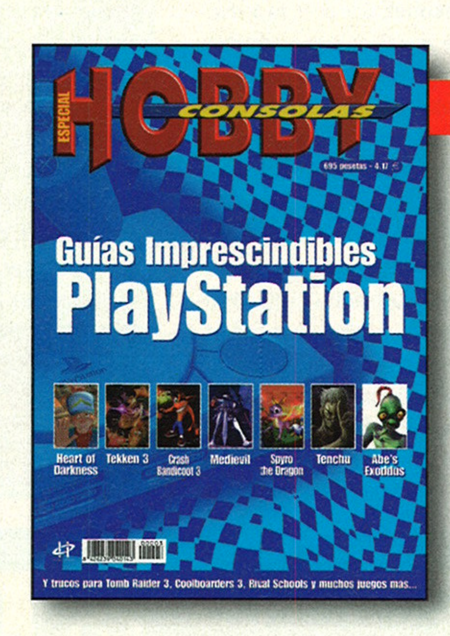
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



695 Ptas.

Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas.

Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON

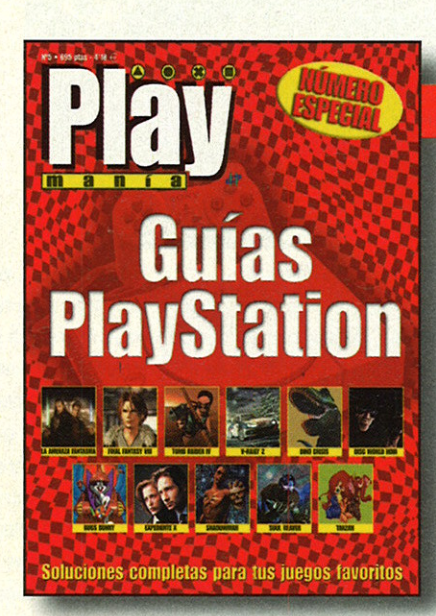


695 Ptas.

Nº 4

+Guias Platinum

- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS



695 Ptas.

Nº 5

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Completa tu colección



(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.
También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

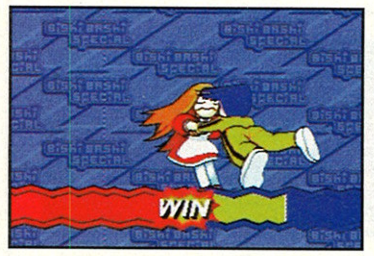
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 2810C Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

BISHI BASHI SPECIAL

La locura de Konami se adueña de PlayStation



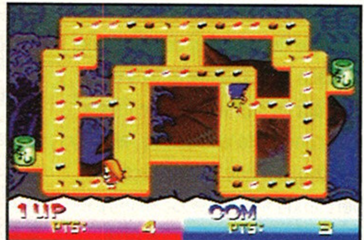
Los dos juegos japoneses, Hyper y Super Bishi Bashi, están recopilados en un único CD que tiene más de 90 pruebas distintas.



Cuando dos jugadores obtienen el mismo resultado en una prueba, el ganador se decide por un desempate poco ortodoxo.



Algunas pruebas admiten hasta tres jugadores a la vez por medio del multi tap, aunque lo normal es que sólo sean para dos.





Hasta la fecha, Konami nos ha mostrado su cara más seria con *Metal Gear Solid*, *ISS* o *Suikoden*, pero en Japón, desde hace más de dos años, también conocen con *Bishi Bashi* su lado más sorprendente y disparatado, y que ahora también vamos a poder disfrutar nosotros.

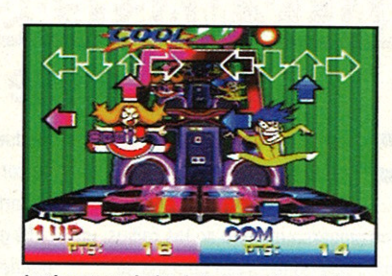
Bishi Bashi Special, la versión europea, recopila en un sólo CD los dos volúmenes aparecidos en Japón, que suman un total de 94 alocadas pruebas de habilidad, reflejos, sincronización y velocidad. El grado de locura de casi todas las pruebas roza lo genial, con juegos que van desde agitar unas latas de refrescos para comprobar quien la manda al espacio más lejos, hasta la versión más disparatada del escondite inglés en un campo de concentración. Además, entre las 94 pruebas tienen cabida numerosas parodias cómicas de los juegos musicales de Konami, homenajes a los clásicos de la compañía y pruebas dignas de provocar la mayor carcajada del mundo, como pueda ser la que nos invita a controlar a un ejecutivo japonés que se dirige al trabajo por un camino plagado de obstáculos (misiles incluidos). Sería un poco absurdo haceros un listado con todas las pruebas, porque la gracia está en que las descubráis vosotros mismos.

Como cada prueba es un mundo, el control también varía bastante de unas a otras, pero en casi todos los casos mantienen unas pautas en común. A veces hay que machacar los botones como posesos, otras pulsar un botón al compás del ritmo, a menudo hay que combinar los sticks analógicos con los botones... pero en todos los casos siempre busca la sencillez, uno de los mejores caminos hacia la diversión.

Podríamos intentar decirlo de mil millones de maneras, pero sólo una expresión define exactamente a *Bishi Bashi*: diversión en estado puro. Si tenéis varios amigos a mano y un Multi Tap, os podemos asegurar que pasaréis tardes inolvidables con este atípico y superdivertido arcade de pruebas. Aprovechad esta ocasión, porque rara vez volveréis a ver un título tan brillante y divertido como esta locura japonesa.

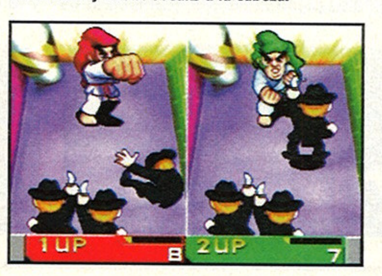


El homenaje a los juegos de olimpiadas de Konami tiene por atletas a una pareja de novios, y por jabalina, la tarta nupcial.



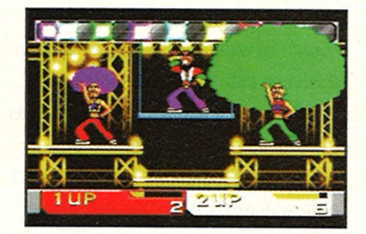
Los juegos musicales de la compañía también tienen su propias imitaciones, con *Dance Dance Revolution* y *Guitar Freaks* a la cabeza.

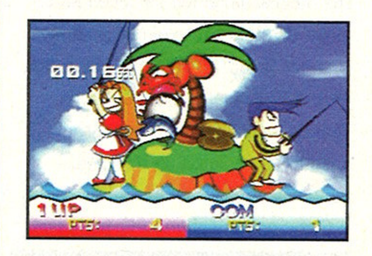


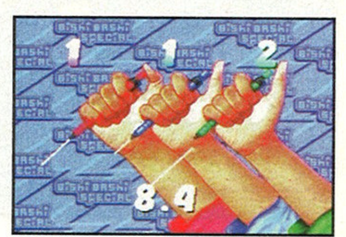


Rapidez, reflejos, sincronización y ritmo

Estas cuatro cualidades resumen, a grandes rasgos, los tipos de juego que podéis encontrar en *Bishi Bashi*. Unas veces la música es protagonista, otras machacar los botones es lo único que cuenta, en algunos casos la rapidez de visión... *Bishi Bashi Special* pondrá a prueba todos vuestros sentidos, incluso uno al que no se suele tener en cuenta: el del humor. Si os gusta pasar un buen rato, éste es vuestro juego.










BISHI BASHI SPECIAL
Party Game • Konami

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-8**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **8.490 ptas.**
MultiTap Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 10

- La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.
- Que no haya 100.000 pruebas más.
- No tener nadie con quien jugarlo.

9

Los party games no se han prodigado demasiado en PlayStation, y los pocos que hay no son ni la mitad de divertidos que este genial y alocado *Bishi Bashi*.

DRAGON VALOR

Entre dragones anda el juego

Cada cierto tiempo asistimos al lanzamiento de juegos originales, que es difícil enmarcar en un género específico ya que mezclan elementos de varios distintos. Un buen ejemplo es este *Dragon Valor*, un beat´em up con pinceladas de RPG, que, como suele ocurrir en estos casos, se queda mucho más corto de lo que su sugerente planteamiento promete.

Como ya os comentamos, este título de Namco está dividido en varias historias en las que asumimos el papel de un aventurero que, espada en mano, debe recorrer varios escenarios hasta acabar con un malvado dragón. Los desplazamientos se hacen en un mapa estático sobre el que podemos escoger la localización que queremos visitar. Una vez allí la perspectiva cambia mostrándonos escenarios pseudo 3D repletos de trampas, puzzles y enemigos.

Como en los Action RPG, podemos luchar bien en combate cuerpo a cuerpo, bien mediante hechizos. Para el primero contamos con la típica serie de combos y golpes especiales de los beat´em ups, y para los segundos con una barra de energía.





No obstante, el aspecto más original de este juego es el "sentimental". Dependiendo de las localizaciones que visitemos, conoceremos a una chica u otra de la que nos enamoraremos y con la que tendremos un hijo. Cada hijo es el héroe del siguiente capítulo, y según sea su madre podrá acceder a unas aventuras específicas u otras: no es lo mismo ser hijo de una princesa que de una inventora.

Lamentablemente, el juego muestra un flojo apartado gráfico y una casi nula dificultad. Los héroes cambian de aspecto y nombre, pero todos tienen los mismos golpes y hechizos, lo que a la larga hace al juego muy monótono. Si añadimos que los ingredientes roleros se limitan a localizaciones en las que podemos comprar pociones y objetos, y que la historia es sosa y predecible, el resultado final es un título del montón, sólo apto para incondicionales del Beat´em up.



Los hechizos que aprende cada personaje los hereda su sucesor, pero no así los objetos.

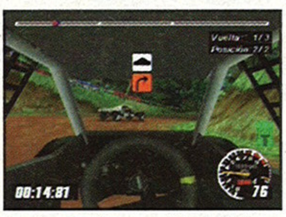


Todos los niveles tienen puzzles que debemos resolver para hacernos con unos objetos.

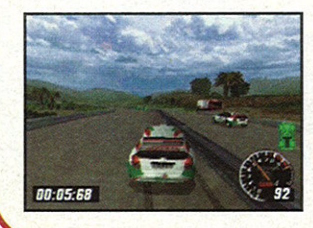


MICHELIN RALLY MASTERS

Con poco que ofrecer



La vista interior no está demasiado cuidada, igual que el resto del apartado técnico del juego.



Pese a presentarse como un título muy prometedor, *Rally Masters* no pasa de ser un mero comparsa en esto de los rallies, un juego al que no le sirven de nada su amplio número de modos de juego y sus originales planteamientos, (campeonatos de duelo, rallies en los que cada carrera se corre con un coche…), porque lo que importa, la diversión, se queda en nada.

Ni gráficamente ni en su jugabilidad, puede presentar cara a los grandes del género. Además, no ofrece rally realista y tampoco sabe como enganchar.





VICTORY BOXING CHALLENGER

Boxeo un poco descafeinado

Siguiendo con su secuela de boxeo, JVC presenta una tercera parte que no aporta nada nuevo y se presenta como un simulador muy sencillo que no tiene nada que hacer frente al genial *KO Kings*.

Su principal virtud es su fácil manejo y su intuitivo control, plagado de sencillos combos, que se hace muy satisfactorio. Por otra parte, sus sistema de juego, ir ascendiendo en ranking, es muy adictivo, aunque pronto termina perdiendo fuelle. Técnicamente es flojo, muestra escenarios muy repetitivos y un acabado gráfico en general muy simplón.

Lo mejor que se puede decir del juego es que es entretenido, pero no aporta alicientes interesantes.





A medida que ascendamos en el ranking iremos aprendiendo nuevos ataques.



500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

**DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE JULIO DE 2000.**

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play mania

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

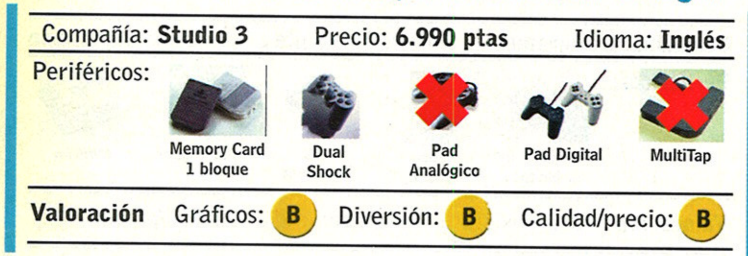


¡¡Todos contra todos!!

Los beat'em up de scroll, esos de pegarse contra todo lo que se nos cruce en el camino, habían caído en los últimos años en un olvido difícil de entender teniendo en cuenta la gran cantidad de seguidores con los que contaban en las 16 bits. Por suerte, en los últimos meses esta tendencia se ha invertido lo que nos permite disfrutar exponentes tan originales y divertidos como éstos que ahora os analizamos.

CRISIS BEAT

Vacaciones en el mar, a lo Steven Seagal



Compañía: **Studio 3**	Precio: **6.990 ptas**	Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Pad Digital · MultiTap

Valoración	Gráficos: B	Diversión: B	Calidad/precio: B





Crisis Beat es uno de los pocos arcades de lucha que sigue a pies juntillas las premisas de los clásicos del género, y se puede considerar uno de sus pocos exponentes puros, es decir, no presenta rasgos de otros géneros como puedan ser los plataformas o las aventuras.

Centránconos en el juego, *Crisis Beat* nos convierte en los sufridos pasajeros de un transatlántico que ha sido secuestrado por una banda de terroristas. Como habréis imaginado, nuestro cometido es recorrer las dependencias del transatlántico acabando con todos los secuestradores que salgan a nuestro paso, para lo cual nos vemos obligados a utilizar nuestros puñetazos y patadas, los objetos que encontremos, como mesas o hamacas, y las armas que dejen los adversarios derrotados. El sistema de ataques para acabar con nuestros enemigos es sumamente sencillo y hasta cierto punto limitado, algo que no agradará demasiado a los "aporrea-botones", pero que tiene a su favor el incorporar un nuevo sistema de combos, llamados Lock On, que nos permiten acabar con un terrorista de un sólo golpe. Además, como sucediera con clásicos del calibre de *Final Fight*, tampoco faltan los típicos ataques especiales que nos permiten librarnos de varios enemigos a la vez.

Pese a que este juego salió en Japón hace ya dos años, algo que se nota en el apartado técnico y en las animaciones de los personajes, *Crisis Beat* sigue contando con una de las mejores ambientaciones dentro de este género. Abofetear a unos cuantos indeseables mientras recorremos la cubierta o el salón principal del barco es una verdadero espectáculo que os parecerá haber visto en más de una película de acción. Pero por desgracia el show dura poco, porque en menos de dos horas habréis completado el juego sin demasiadas dificultades.



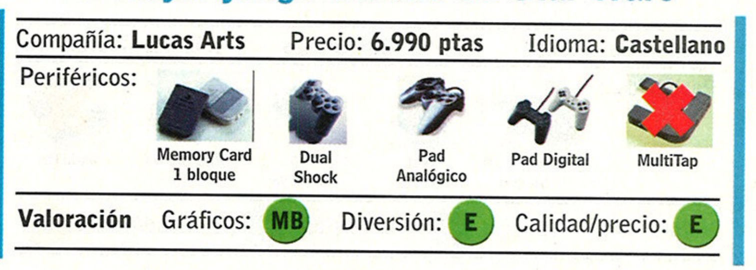
Crisis Beat resulta infinitamente más divertido en su modo para dos jugadores.



Los Lock On Counters nos permiten acabar con los rivales de una manera mucho más rápida.

EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES

El mejor juego basado en Star Wars



Compañía: **Lucas Arts**	Precio: **6.990 ptas**	Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Pad Digital · MultiTap

Valoración	Gráficos: MB	Diversión: E	Calidad/precio: E





La segunda incursión del Episodio 1 en PlayStation ha dejado a un lado la aventura para centrarse en un festival de golpes en el que las indiscutibles protagonistas son los caballeros jedi y sus espadas de luz.



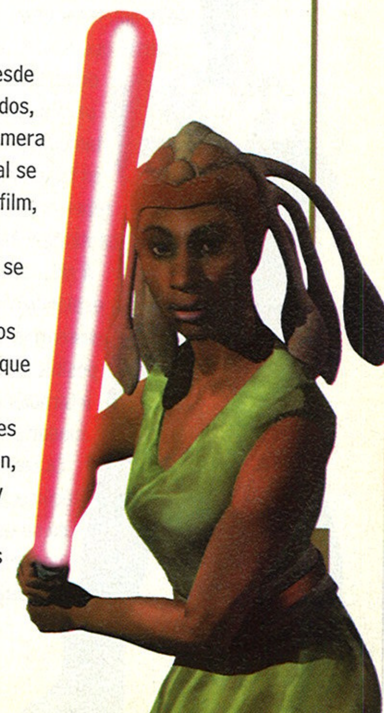
Cada caballero Jedi dispone de su propio repertorio de golpes y habilidades con la Fuerza.



Como en todos los juegos basados en la saga cinematográfica, *Jedi Power Battles* nos invita a sumergirnos en el sorprendente universo Star Wars para acabar con la Federación de Comercio a lo largo de 10 niveles repletos de acción y plataformas. Inicialmente podemos escoger a nuestro caballero jedi entre 5 personajes distintos, teniendo cada uno de ellos numerosos combos con la espada y distintas habilidades con la Fuerza.

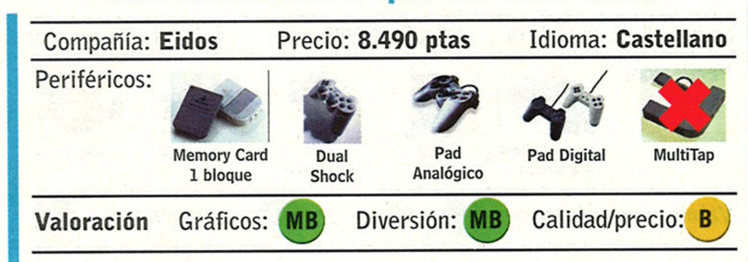
Con tan sólo cinco botones podemos realizar todas las acciones propias de los Jedis que vimos en la película, desde utilizar la Fuerza hasta devolver los disparos de los soldados, sencillez que conseguirá meteros en el juego desde la primera partida. Además, su fabulosa ambientación sonora y visual se encargará de traeros a la cabeza numerosos pasajes del film, como el combate con Darth Maul en las áridas tierras de Tatooine, consiguiendo que las cotas de espectacularidad se mantengan muy altas durante todo el juego.

No obstante, *JPB* no se reduce sólo a golpear a todos los androides, moradores de las arenas, ondas Sith o Jawas que salgan a nuestro paso. También tenemos que superar complicadas zonas de plataformas e incluso, ciertos niveles nos obligarán a pilotar algunos artefactos de la Federación, lo que logra mantener muy altos los niveles de diversión y variedad durante toda la partida. Pese a que no es un beat´em up puro y duro, *Jedi Power Battles* es uno de los mejores exponentes que se pueden encontrar hoy en día.



FIGHTING FORCE 2

Más aventurero que su antecesor





Hawk puede recoger por el camino todo tipo de objetos y armas para avanzar más fácilmente.



FF2 también presenta una vista subjetiva para apuntar con las armas de fuego y arrojadizas.





Con el paso de los 16 a los 32 bits, los beat´em ups quedaron relegados a un segundo plano hasta que Eidos lanzó al mercado *Fighting Force*, título que aplicaba a las 3D todos los arquetipos del género. El experimento fue bien recibido y, aunque no supuso una revolución en el género, consiguió ganarse el corazón de los incondicionales de los beat'em ups. Esta secuela que ahora nos ocupa, además de mejorar a la primera parte, se puede considerar de todo menos típica.

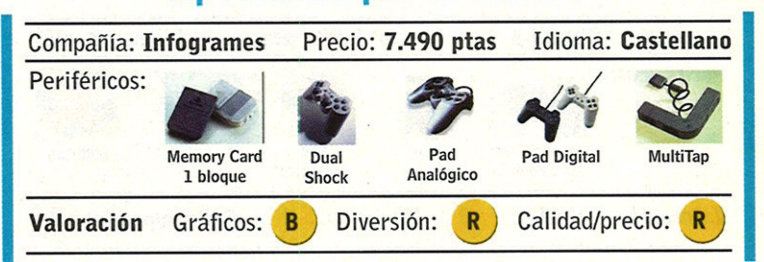
El cambio más radical reside en que ahora el protagonista, Hawk Manson, debe enfrentarse en solitario a un festival de golpes mucho más complejo, puesto que aparte de sus puñetazos y patadas, también deberá utilizar sus dotes aventureras para subir escaleras, colgarse del techo o saltar para acceder a nuevas salas. Continuando con los cambios, *FF2* también presenta un desarrollo menos lineal, que queda plasmado en forma de caminos alternativos dentro de un mismo escenario, un repertorio de armas mucho más amplio y un conjunto de enemigos bastante más variado que el de su antecesor.

A nivel técnico, *Fighting Force 2* cuenta con el respaldo de un espléndido motor gráfico que consigue mover los enormes escenarios de una forma muy suave y fluida, en los que además es posible encontrar numerosos objetos con los que podemos interactuar, como ordenadores, y otros tantos que sencillamente pueden ser destruidos para gozo y algarabía del jugador.

En resumen, *Fighting Force 2* es un título muy aceptable a nivel técnico, sumamente largo y divertido, pero que ha perdido parte de su esencia original al no presentar un modo para dos jugadores. Una lástima, porque de haberlo incluido, estaríamos hablando de uno de los claros vencedores de esta comparativa...

GEKIDO URBAN FIGHTERS

Apostando por el combo



Programado íntegramente por Naps, un grupo formado por cuatro amigos, *Gekido* es otro claro ejemplo de lo que pudo haber sido y no fue. Las primeras imágenes y los primeros comentarios de sus creadores apuntaban a que nos encontrábamos frente a un título que iba a recuperar las pautas de los beat´em ups clásicos, como *Double Dragon* o *Final Fight*. Pero nuestra sorpresa fue mayúscula al comprobar que el resultado final no fue así.

Aunque parezca contradictorio, *Gekido* encaja perfectamente dentro de lo que es un beat´em up clásico, es decir, nuestra principal tarea es avanzar y golpear a todos los personajes que aparezcan. Del mismo modo, también es posible recoger armas, interactuar con los entornos y realizar todo tipo de ataques y llaves. Sin embargo, Naps también introdujo unas cuantas novedades, como la posibilidad de aprender nuevos combos, un elenco de personajes seleccionables mucho más amplio y una historia y escenarios distintos para cada luchador. Además, aparte del modo de juego clásico, también se introdujeron modos de juego propios de los beat´em ups tipo versus, de manera que es posible enfrentar a cuatro luchadores al más puro estilo *Wu Tang* o participar en una pelea de bandas.

No obstante, el beat´em up clásico, que es el núcleo central del juego, peca de numerosas carencias, como la ausencia de un modo para dos jugadores, y un apartado técnico que roza lo desastroso, con animaciones tan bruscas como toscas y una inestabilidad que queda reflejada en un parpadeo continuo de los polígonos del entorno.

Pese a partir de una buena idea, *Gekido* es uno de los títulos más flojos de la comparativa. Una verdadera pena.





Todos los personajes pueden aprender combos durante los intercambios de golpes.



Los golpes y técnicas especiales son los ataques más vistosos y llamativos del juego.





JACKIE CHAN STUNTMASTER

Con todo el sabor del cine de Hong Kong

Compañía: **Radical Entertainment** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Pad Digital · MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B



El cine de acción tiene en Jackie Chan una de las estrellas más sólidas y queridas por los espectadores de todo el mundo, por lo que su salto a PlayStation se estaba haciendo de rogar. Por suerte, tras casi un año de retraso *Jackie Chan Stuntmaster* es una realidad.

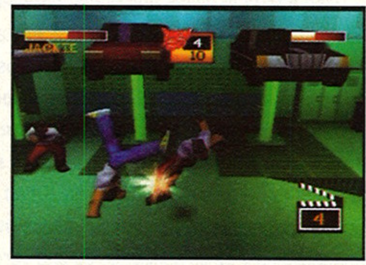
Como sabréis, el mismísimo Jackie Chan se ha involucrado en el desarrollo del juego, algo que Radical Entertainment ha aprovechado para capturar sus espectaculares movimientos y conocer de cerca su peculiar sentido del humor, dos de los aspectos que mejor han sido trasladados al juego. En base a esto, cualquiera que haya visto alguna película de este actor sabrá reconocer ciertos elementos, como sus posturas, sus golpes o sus gags visuales.

Lo mejor de todo es que la ejecución de los combos, ataques, llaves y técnicas como los counters o contraataques, que son más propias de los juegos de lucha tipo Versus, se realizan de una manera sumamente sencilla. No obstante, aunque aparentemente *JCS* es el típico juego consistente en golpear a todo lo que se nos cruce por delante mientras avanzamos, lo cierto es que esconde algunos retos que se alejan del reparto de guantazos. Así, por ejemplo, todos los niveles nos invitan a buscar y recoger una serie ítems, para lo cual tendremos que hacer gala de nuestra habilidad con los saltos y las plataformas.

JCS es sin duda alguna un juego tremendamente divertido, pese a ser una experiencia para un sólo jugador y contar con un apartado gráfico algo desfasado. Y si además te gustan las películas de Jackie Chan, vas a disfrutar como un mono.



Jackie Chan es el único juego de la comparativa en el que podemos ejecutar Counters.



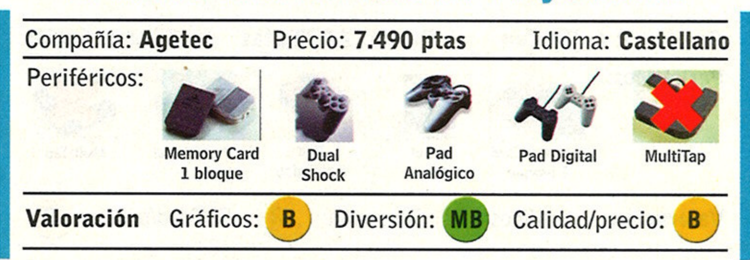
La agilidad de Jackie Chan queda patente en el juego a través de los espectaculares movimientos.

RISING ZAN

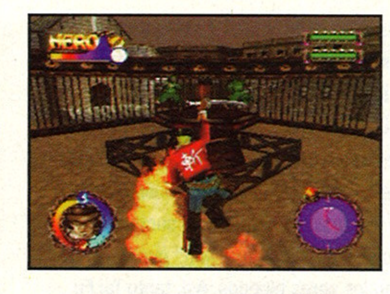
El héroe más hortera de PlayStation

Compañía: **Agetec** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B





Cada nivel presenta un enemigo final que podemos eliminar con una especie de "fatality".





***Rising Zan* tiene el dudoso honor de contar con el protagonista más ridículo y casposo del catálogo de PlayStation. Sólo con deciros que Johnny, el vaquero que asume todo el protagonismo del juego, decide viajar a Japón para aprender nuevas técnicas de lucha tras ser derrotado por una banda de ninjas, os puede dar una idea aproximada del grado de locura que encierra este singular juego de Agetec.**

Sin duda alguna, lo más curioso de *Rising Zan* es que está ambientado en el oeste americano, pero los enemigos a los que nos enfrentamos, como luchadores de sumo o ninjas, pertenecen a la cultura japonesa. Para plantarlos cara, Johnny cuenta con dos tipos de habilidades bien distintas, pero igualmente efectivas. Por un lado, su experiencia como vaquero le permite utilizar con total soltura un revólver con el que puede eliminar a los objetivos más lejanos. A su vez, su estancia en Japón le ha servido para controlar perfectamente el arte de la espada y por lo tanto, también domina el combate cuerpo a cuerpo. Con cualquiera de estas dos armas puede realizar ataques especiales, que son de los más espectaculares, e incluso fatalities contra los enemigos finales.

Sin duda alguna, una de las mejores virtudes de *Rising Zan* es que la mecánica de cada nivel no se reduce a avanzar eliminando todo lo que aparezca en la pantalla, sino que cada nuevo escenario supone nuevos retos, enemigos finales y muchas más situaciones disparatadas, como pueda ser eliminar un detonador antes de que llegue al explosivo. Por desgracia, este derroche de imaginación tiene en el apartado técnico su peor enemigo. El control, por la parte que le corresponde, resulta bastante tosco y muy lento de respuesta, mientras que la aparición de los escenarios y la gestión de las cámaras resulta realmente brusca. Es una verdadera lástima, porque el juego es muy, muy divertido, y eso que ni siquiera tiene un modo para dos jugadores.

TAI FU: THE WARTH OF THE TIGER

Despierta el tigre que hay en ti

Compañía: **Activision** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: R

Dentro de los escasos beat´em ups que alberga el catálogo de PlayStation, *Tai Fu* se puede considerar como una rareza, en especial porque su protagonista, lejos de ser un saco de músculos forjado en mil batallas, adopta la apariencia de un tigre aprendiz de artes marciales. Del mismo modo, los enemigos a los que se enfrenta también están inspirados en el reino animal, como leopardos o serpientes, aunque todos han sufrido un proceso de "humanización" que les permite desplazarse como los seres bípedos. Así, tanto Tai Fu como sus rivales pueden pelear como si fueran seres humanos, ejecutando todo tipo de combos, golpes especiales y llaves. El sistema para ejecutar todas estas acciones resulta bastante sencillo, y con apenas dos botones podemos realizar casi todos los ataques. Por desgracia no podemos decir lo mismo del control, ya que a menudo responde lentamente a la hora de desplazarnos o dirigir los golpes hacia el rival.

Como sucede con la inmensa mayoría de los beat´em ups, *Tai Fu* también cuenta con numerosos elementos plataformeros, y no resulta extraño encontrarse con zonas en las que prima el salto, o retos que nos invitan a recoger joyas.

Entrando en materia gráfica, *Tai Fu* destaca por el colorido de sus personajes y escenarios poligonales, que en todo momento recuerdan a los típicos paisajes chinos. Es una lástima que no se haya depurado más el apartado gráfico, porque toda su belleza se ve eclipsada por la presencia del popping.

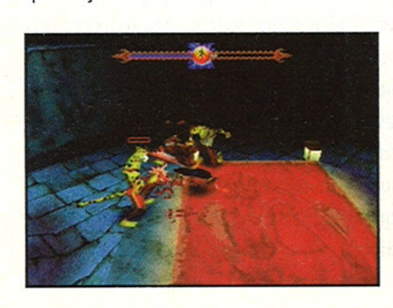
En fin, *Tai Fu* es un título extraño y atípico que, aunque se deja jugar, acaba tornándose monótono y, además, es para un único jugador. Los pequeños son los que mejor sabrán disfrutarlo.



Todos los personajes, incluido el protagonista, están inspirados en el reino animal.



A lo largo del juego, Tai Fu aprenderá nuevas técnicas y ataques especiales.



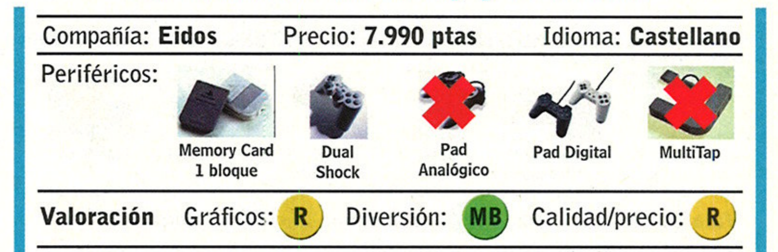


URBAN CHAOS

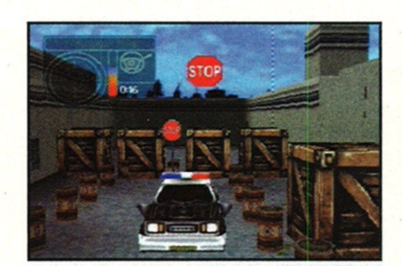
En defensa de la ley y el orden

Compañía: **Eidos** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

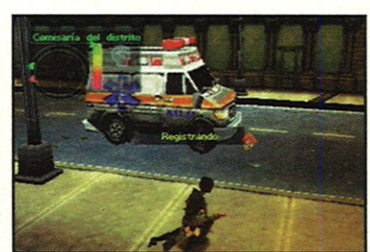
Periféricos:



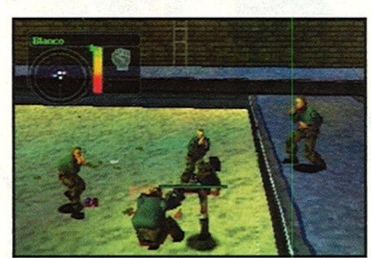
Valoración Gráficos: R Diversión: MB Calidad/precio: R



Urban Chaos presenta más de 20 misiones y delitos para resolver, eso sin contar con las pruebas físicas de acceso al cuerpo de policía.



Tras detener a un criminal o un sospechoso, podemos registrar sus bolsillos para comprobar si llevar algún arma o cualquier ítem que nos sirva.





Bajo este descriptivo título se esconde el único "simulador de policía" para PlayStation. Y es que *Urban Chaos* nos permite enfundarnos en el uniforme de un agente y realizar todo tipo de acciones para capturar unos cuantos criminales o salvar una vida.

Como si de una aventura se tratara, nuestro agente de policía puede realizar todo tipo de acciones, como trepar, saltar, andar a gatas, conducir vehículos... y como no, repartir golpes, utilizar armas y efectuar registros en los cuerpos de los detenidos. Con todas estas acciones, y algunas más que no hemos enunciado, deberemos resolver los casos y delitos que nos encomiende la central de policía. En algunos casos serán situaciones tan dispares como recoger un vehículo abandonado o evitar un suicidio, mientras que en la inmensa mayoría deberemos utilizar la fuerza bruta o las armas para reducir a un grupo de indeseables. No obstante, en el transcurso de todas las misiones pueden surgir nuevos hechos y acontecimientos que nos obliguen a dejar temporalmente el rastro de un sospechoso para, por ejemplo, detener a unos cuantos ladrones. Como curiosidad no está de más deciros que también es posible disfrutar de algunas misiones desde el bando contrario, es decir, desde la perspectiva de los criminales.

Pese a todo lo dicho, que puede parecer propio de una aventura, *Urban Chaos* es básicamente un beat´em up, ya que en casi todas las misiones tendremos que plantar cara a los criminales con nuestros puños o con las armas que tengamos. Los combos de puñetazos, patadas o golpes con armas blancas se realizan con dos botones, y son sumamente sencillos y también limitados en cuanto a variedad.

Aunque todo lo dicho puede pareceros sumamente atractivo, que la idea desde luego lo es, el apartado técnico de *Urban Chaos* roza lo nefasto. Los entornos son feotes y el motor gráfico apenas puede moverlos con soltura, y eso sin hablar de animaciones y otros aspectos. Es una verdadera lástima, porque si Eidos lo hubiera depurado un poquito más, estaríamos ante un juego realmente sorprendente.

Jedi Power Battles se ha erigido como triunfador de la contienda gracias a su opción para dos jugadores simultáneos, su variedad, duración y calidad técnica. Pero no perdáis de vista a _Jackie Chan_ y _Fighting Force 2_: son dos beat'em ups de calidad.

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

8º 

TÍTULO	Crisis Beat	Jedi Power Battles	Fighting Force 2	Gekido Urban Fighters	Jackie Chan Stuntmaster	Rising Zan	Tai Fu	Urban Chaos
CARACTERÍSTICAS GENERALES	B	E	MB	MB	MB	B	B	MB
Nº de personajes	4	8	1	9	1	1	1	3
Nº de niveles	7	10	9	10	20	10	20	25
Jugadores simultáneos	2	2	1	1	1	1	1	1
Desarrollo	2D	3D	3D	2D	3D	3D	3D	3D
Armas	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Dificultad	Media	Muy alta	Alta	Baja	Media	Media	Baja	Media
Duración	R	E	E	B	MB	B	B	MB
CARACT. TÉCNICAS	B	E	MB	B	MB	R	B	R
Escenarios	MB	E	MB	MB	MB	R	MB	R
Animaciones	R	MB	MB	R	E	R	B	R
Efectos de sonido	R	MB	B	B	B	R	B	B
Música	B	E	B	B	B	B	B	B
SISTEMA DE CONTROL	B	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB
Botones de ataque	2	3	2	3	2	2	1	2
Botón de defensa	No	Sí	No	No	Sí	Sí	No	No
Botón de salto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Llaves y agarres	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Combos	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Counters	No	Sí	No	Sí	Sí	No	No	No
Ataques especiales	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí	No
Otras acciones	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
COMP. DEL JUEGO	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB
Beat´em Up	Muy alto	Muy alto	Alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Alto	Alto
Plataformas	Nulo	Alto	Medio	Nulo	Alto	Bajo	Medio	Medio
Aventura	Nulo	Bajo	Medio	Nulo	Bajo	Nulo	Nulo	Alto

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Como habréis observado, junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

Vamos a explicaros los términos empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos, como número niveles, armas o modos de juego.

Desarrollo: Indicamos si existe libertad de movimientos, o si por el contrario estamos obligados a seguir un camino lineal.

SISTEMA DE CONTROL: En esta categoría especificamos qué tipo de acciones se pueden realizar durante el juego, así como el número de botones que se utilizan para realizar todos los ataques. También señalamos si existen técnicas procedentes de los juegos de lucha tipo Versus, comc los Counter o los Combos.

Botón de defensa: Indicamos si es necesario pulsar un botón para protegerse.

Otras acciones: Nos referimos a si es posible realizar otro tipo de acciones, como activar interruptores, manejar ordenadores, andar agachados o similares.

Counters: Son una técnica procedente de los juegos de lucha tipo versus, y consisten en golpear al rival en el momento en que él está intentando atacarnos. Si los juegos cuentan con esta posibilidad, más completo será su sistema de juego.

Ataques Especiales: Indicamos si es posible realizar combinaciones de botones que dan como resultado un potente ataque que nos resta vida al ser ejecutados.

COMPONENTES DEL JUEGO: Cada título de esta comparativa nos ofrece propuestas diferentes que parten de conceptos e ideas distintas. Por eso, y porque cada juego es un mundo, nosotros hemos desglosado cada título en tres categorías diferentes (beat´em up, plataformas y aventura), que son a grandes rasgos las que se repiten en casi todos los juegos de la comparativa. Dependiendo de vuestros gustos, puede que un juego con pinceladas plataformeras no os atraiga y prefiráis uno que sólo ofrezca intercambios de golpes. Nosotros hemos considerado que cuanta más variedad, mejor será el juego.

Consultorio

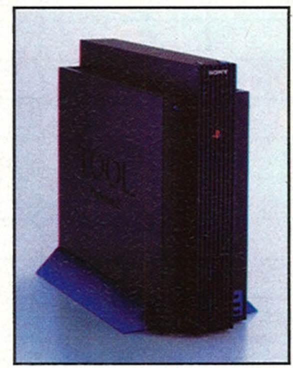
Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio".
Hobby Press
PlayManía
C/ Pedro Teixeira, Nº 8,
2ª Planta 28020 Madrid

PS2: kit de desarrollo

¡Hola, Playmaníacos! Me llamo Dani, tengo 15 años y una PlayStation desde hace mucho tiempo. Os escribo después de ver esta imagen de PS2 que me trajo ciertas dudas: ¿qué es y para qué sirve? ¿saldrá al mercado en España? Es una imagen que vi en Internet cuando se dio a conocer la consola.

Daniel Fernández Tomé (La Coruña)

Como ves, hemos puesto junto a tu carta una imagen de esa peculiar PS2 que tanto te ha llamado la atención. En realidad se trata de un kit de desarrollo, por lo tanto no se va a poner a la venta en ningún sitio. Sólo se puede comprar directamente a Sony y sólo los grupos de desarrollo que están interesados en hacer juegos para PS2.



Kit de desarrollo de PS2

Más Medal of Honor

¡Hola amigos de PlayManía! Soy Juanmi, tengo 12 años, me he comprado *Medal of Honor* y me he quedado con la boca abierta. Me gustaría saber si saldrá *Medal of Honor 2* para PlayStation o para PS2, o si saldrá alguno parecido. También me gustaría saber si el juego de PC *Raibow Six* saldrá para PlayStation. ¡Enhorabuena por la revista, que sin duda es la mejor!

Juan Miguel Fortea Gómez (Córdoba)

Pues estás de suerte, porque se espera que sobre octubre o noviembre se ponga a la venta en Estados Unidos la segunda parte de *Medal of Honor*, y para la actual PlayStation. Va incluir un buen puñado de novedades entre las que no faltarán nuevas armas y objetos, como una cámara de fotos que servirá para analizar las defensas enemigas. También se prepara una secuela para PlayStation 2. O sea, que vas a tener de todo.

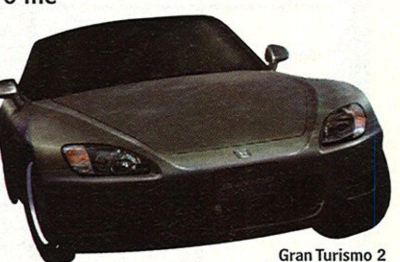
Con respecto a *Rainbow Six*, sí que ha salido en PlayStation, aunque no alcanzó el nivel de calidad del de PC.

Los carnés de Gran Turismo

Hola, basca de la Play. Tengo el *Gran turismo* y estoy pensando en comprarme *GT2*, pero me revienta pensar que debo volver a sacarme los carnés. ¿Es cierto que puedo cargar los carnés del primer *GT*? ¿Es posible que tenga que volver a repetir las tres primeras licencias?

José (Barcelona)

Cuando cargues la partida del primer *GT*, tendrás acceso a pruebas que no podrías jugar sin haberte sacado algunas licencias de *Grán Turismo 2*. Sin embargo, las licencias de GT2 son muy distintas a las de *Gran Turismo*, por lo que no hay una convalidación como tal. De todos modos, los carnés de *GT2* son mucho más fáciles, más variados y divertidos. Si has superado las licencias de *Gran Turismo* no tendrás ningún problema en hacerlo con las de la segunda parte.



Gran Turismo 2

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Grabar partidas en Manager de Liga

Hola amigos, soy Miguel y tengo 15 años. Hace poco me compré *Manager de Liga* y tengo un gran problema. Cuando cargo los datos que he grabado antes empiezo la liga desde el principio, aunque conserva los fichajes. ¿Por qué? ¿Qué le ocurre? Además, es casi imposible ganar un partido aunque tenga la mejor plantilla. ¿Qué tengo que hacer para ganar?

Miguel Sánchez (Madrid)

Amigo Miguel, no eres el único que ha tenido este problema con *Manager de Liga* y varios lectores más nos han remitido cartas muy semejantes. Lo primero que hemos hecho ha sido chequear el juego y a nosotros no nos ha dado ningún problema. Lo segundo, ha sido hablar con Codemasters y su servicio técnico, quienes a su vez se han puesto en contacto con Inglaterra. La respuesta ha sido unánime: el juego no les ha dado problemas.

No sabemos cuál puede ser la causa de este fallo, pero se nos han ocurrido dos posibilidades. La primera es que vuestra tarjeta de memoria sea de bloques comprimidos. Si es así, probad con una tarjeta normal. Conste que nosotros no hemos detectado fallos, pero hay muchas tarjetas diferentes.

La segunda posibilidad es que estéis utilizando una copia ilegal, es decir, un juego pirata. *Manager de Liga* tiene una protección muy fuerte contra copia y el intento de saltarse esa protección ha podido provocar el fallo la hora de cargar datos. Además, no deja de ser curioso que a todos os salve los fichajes que habéis realizado, pero no el avance de la temporada. Si estáis usando un juego pirata sólo tiene una solución: comprad el juego original.

Cualquiera de vosotros que tenga el juego original y sufra este error de carga de datos, podéis poneros en contacto con Codemasters llamando al número de teléfono del servicio técnico que aparece en el manual de instrucciones. Ellos se han comprometido a cambiar todos los juegos que den errores.

Con respecto a lo de ganar, lo que debes hacer es estudiar bien todos los parámetros del juego. Para empezar, deberías contratar a entrenadores que se encarguen de poner en forma a los jugadores y explotar sus virtudes. Además debes procurar que los jugadores que selecciones para cada partida ocupen sus posiciones naturales en el campo. No olvides vigilar todos los partidos e ir cambiando de estrategia y formación según el desarrollo del encuentro. Empieza por los retos sencillos para ir cogiendo práctica y cuando ya sepas bien cómo y dónde utilizar cada una de las opciones del juego, intenta el asalto definitivo a la Liga. Paciencia y suerte.

Cosas diferentes

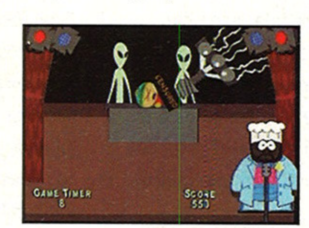
Hola Playmaníacos, me llamo Asier y quería felicitaros por vuestra estupenda revista. Me gustaría que me dijeseis los títulos de unos cuantos juegos que fueran diferentes, porque estoy un poco harto de jugar siempre a lo mismo. Nos estaría mal que me dijeseis para cuántos jugadores son y, si no han salido, cuándo saldrán.

Asier Nogueira (Bilbao)

Como no especificas diferentes a qué, nos imaginaremos que quieres cosas realmente "raras" y novedosas. Pues vamos a decirte unos cuantos títulos que, dentro de ser peculiares, resultan muy divertidos. Para empezar, tenemos los juegos musicales, tipo *Um Jammer Lammy* y *Bust A Groove* que, como sabrás, consisten en apretar una serie de botones en el momento justo siguiendo el ritmo de la música. Junto a ellos tienes *BeatMania* que debe estar a punto de ponerse a la venta y va acompañado de un periférico con forma de teclado y disco. Igual que antes, tienes que tocar las teclas adecuadas en el orden correcto y, palabrita, es de lo más divertido.

Cambiando de tercio, tenemos *Bishi Bashi* que aunque no tardará en salir, aún no tiene fecha confirmada. Se trata de más de 90 pruebas de habilidad que van desde las de aporrear botones al estilo Olimpiadas, a otras de reflejos, coordinación, rapidez… No sabrás lo divertido que es hasta que lo pruebes. Si dominas el inglés y te gusta la serie South Park, también podrías probar con *Cnef's Luv Shack* que es una especie de concurso televisivo que alterna todo tipo de pruebas con rondas de preguntas. Todos estos juegos aceptan dos jugadores simultáneos, salvo South Park que acepta hasta cuatro.

Dentro de los géneros "normales" también tienes cosas muy originales. Por ejemplo, hablando de juegos de pistola *Rescue Shot* es de lo más original y *Tombi 2* es un plataformas nada tradicional. En deportivos tienes juegos de pesca como *Fisherman's Bait*: te encantará o lo odiarás. En fin, que si quieres experimentar nuevas sensaciones, hay más donde elegir de lo que parece.



Chef´s Luv Shack


Um Jammer Lammy

Pasión por Lara Croft

¡Hola amigos de PlayManía! Me llamo Dani y tengo "mono" por *Tomb Raider*. Ya me he pasado los cuatro juegos de la serie y me sabe a poco, ¿saldrá otro *Tomb Raider*? ¿Tardará mucho? ¿Seguirá Lara? Gracias y seguida así, la revista es fabulosa.

Dani R (Madrid)

Pese a que un un principio parecía que Lara ya había pasado a la historia de PlayStation, las últimas noticias indican que Eidos tiene previsto poner a la venta estas Navidades una nueva entrega de la serie. Eso sí, el juego no ha sido ni presentado en el E3, lo que nos hace sospechar que no va a tener demasiadas novedades y posiblemente no sea más que una sucesión de nuevos niveles. Ya veremos. Por otro lado, parece seguro que Lara estará en PS2, pero no es fácil que sea en breve.

¡Preguntas desde Japón!

Hola amigos de PlayManía, soy un Japonés que vive en España y al que le encanta vuestra revista. Me gustaría saber si la pistola G-Con 45 de Japón funcionará en España. Y ¿qué es eso de "Synchronized light gun controller" de *Resident Evil Survivor*?

Riki Aoyagi (Málaga)

En un principio no tiene que haber ningún problema en usar la G-Con 45 japonesa con los juegos PAL. Y el impronunciable "Synchronized light gun controller" no es otra cosa que una pistola con cruceta incorporada que se puso a la venta en Japón con el lanzamiento de *RE Survivor*. Gracias a la cruceta, te puedes mover como si jugaras con un pad, pero disparando con la pistola, como debe ser.

Diccionario de términos

Ante el aluvión de cartas que hemos recibido de nuestros lectores más recientes, este mes os incluimos una recopilación con los términos que utilizamos con más frecuencia y que son los que más nos solicitáis. Una vez más, recordaros que si queréis saber que significa un término concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto lo incluiremos en el diccionario.

- **ANTIALIASING:** Técnica de disminución del pixelado, consiste en suavizar los bordes de los polígonos para que no presenten un aspecto dentado. Esto se consigue difuminando el color del borde del polígono con el color de las figuras adyacentes o el fondo.
- **CLIPPING:** Fallo gráfico que consiste en la coexistencia en un mismo sitio y momento de dos objetos distintos, por lo que parece que uno atraviesa al otro.
- **ENGINE:** Conjunto de instrucciones que utilizan los programadores para representar todos los objetos gráficos y sus relaciones en pantalla. Cuanto más instrucciones contenga el motor, menos errores presentará el apartado gráfico del juego.
- **PIXEL:** Es la unidad mínima de imagen, un punto en la pantalla. Con los pixels se forman los sprites.
- **POLÍGONOS:** Porción de plano limitada por varias rectas. Con esta palabra nos referimos a figuras bidimensionales, generalmente triángulos, que al combinarse generan en pantalla efectos de profundidad. A mayor número de polígonos, mayor nivel de detalle.
- **POPPING:** Fallo gráfico que consiste en una generación brusca de los elementos de los escenarios, por lo que parece que surgen de la nada.
- **RENDER:** Presentación gráfica de una serie de instrucciones, utilizada para generar una falsa sensación tridimensional en un gráfico 2D. A diferencia de los polígonos, y al igual que los sprites, los render no pueden cambiar de apariencia.
- **RPG:** Son las siglas de Role Playing Game, es decir, Juego de Rol (JDR).
- **SCROLL:** Con este nombre nos referimos a la transición entre pantallas en un juego. El scroll puede ser horizontal (izquierda/derecha o derecha/izquierda), vertical (arriba/abajo o abajo/arriba) o diagonal. El scroll es suave o brusco dependiendo de la fluidez de las transiciones.
- **SPRITE:** Es un gráfico en dos dimensiones compuesto de pixels. Cuando más grandes sean los sprites más capacidad de proceso requieren para moverlos, por lo que normalmente se emplean varios sprites para representar una figura en movimiento, de este modo, a cada animación le corresponde un sprite. Es decir, el brazo bajado de un personaje es un sprite, y el brazo elevado otro distinto.

Consultorio

El lanzamiento de PS2

Hola amigos. Me gustaría que me dijeseis para cuándo es exactamente el lanzamiento de PS2 y que me confirmarais si *Parasite Eve 2, Chase the Express, Galerians, Alone in the Dark, Dino Crisis 2* y *Vagrant Story* van a salir para PlayStation o para PS2.

David Castro López (Cádiz)

Bueno, David, nos pides que no suprimamos nada de tu carta, pero como puedes ver la hemos reducido todo lo posible y es que no podemos responder a tantas preguntas y a tantas observaciones, ¡sería la sección entera para ti!

De todos modos, vamos a contestar a lo más importante: la fecha de lanzamiento de PS2 está prevista 26 de octubre, pero todavía no hay precio establecido. De los juegos que mencionas, todos salen para PlayStation, y algunos muy pronto. Para empezar, como Acclaim se ha hecho con los derechos de distribución de Crave en nuestro país, ella será la encargada de poner a la venta en breve juegos como *Galerians*, *Vagrant*, y *Parasite Eve 2*. Sony está a punto de sacar *Chase the Express* y después del verano nos llegarán *Dino Crisis* (Virgin) y *Alone in the Dark* (infogrames).

Sound Station para PS2

Hola PlayManía, esta es la segunda vez que os escribo y es todo un honor, ya que sois los mejores y me gustaría saber si el Sound Station será compatible con PS2.

Simón Díaz González (Asturias)

Sí, en principio no tiene que haber ningún problema, ya que el cable de conexión de PS2 y de PlayStation son iguales. Con la calidad de sonido de PS2, unida a la calidad de estos altavoces, puedes alucinar.

Sound Station

Sobre las puntuaciones

Hola colegas, soy fan de la revista y de las aventuras de acción, las tengo todas. Me gustaría saber porqué en la Guía de Compras cambiáis las puntuaciones de un mes a otro.

Álvaro García (Barcelona)

En la Guía de Compras procuramos tener en cuenta cómo ha quedado un juego en relación a los nuevos títulos que van saliendo, o a los posibles cambios de precio, por ejemplo, con el paso a Platinum. Ten en cuenta que un juego que salió hace un año y entonces era una maravilla, ahora ha podido ser superado por otros títulos, por lo que su puntuación actual sería más baja si volviéramos a puntuarlo. Sería injusto que tuviera la misma puntuación que un juego superior. Cuando puntuamos un juego tenemos en cuenta el momento en el que sale, pero no podemos saber qué va a venir después. Por eso solemos ajustar las puntuaciones en la Guía. Otra cosa es que haya podido haber un error: si ves que un mes el *FFVIII* lleva un 6 es que hemos metido la pata, ¡perdón, perdón, perdón!

Problemas técnicos

Limpiar la Play

Hola amigos, me gustaría felicitaros por la revista y contaros que estoy muy preocupado con mi PlayStation, porque me ha dicho mi cuñado que se me estropeará si no utilizo un CD limpiador, ¿podría ser verdad? Si es así, ¿cuál es la mejor marca de limpiador? ¡Ah!, decidme la dirección del S.O.S. Trucos.

Fochi Ferrer (Valencia)

En principio no es necesario que limpies el lector de la consola: nosotros nunca lo hacemos. Sin embargo, sí es cierto que un exceso e polvo y suciedad puede hacer que el funcionamiento del lector sea erróneo. Procura mantener limpia la consola por fuera y aléjala de lugares húmedos o con exceso de polvo. Si te vas de vacaciones un mes, guárdala, por ejemplo, en un bolsa. De hecho, los potingues que venden para limpiar lectores está bien para un caso de emergencia, pero usarlos con asiduidad es a la larga perjudicial.

La dirección del S.O.S es la misma, pero indicando en el sobre el nombre de esa sección.

Problema de pistolas

Buena, amigos de PlayManía. Tengo un problema y quiero que me ayudéis a solucionarlo. Tengo la pistola de Logic 3 Predator 2 con el adaptador G-Con 45 y con el juego *Jungla de Cristal* me funciona perfectamente. Sin embargo, recientemente me he comprado *Resident Evil Survivor* y *Jungla de Cristal Trilogía 2* y con ninguno me funciona. ¿Cómo debo conectar la pistola para que funcione?

Víctor Martín Fernández (Sevilla)

La pistola que mencionas es compatible con el sistema G-Con, con lo cual no deberías tener problemas con ninguno de los dos juegos. Eso sí, tienes que estar seguro de que activas el modo G-Con con el interruptor correspondiente, ya que de no ser así no lo detectará.

Es posible que con *RE Survivor* tengas problemas, ya que este juego requiere que la pistola tenga dos botones a cada lado (para moverse a derecha o izquierda). En cualquier caso, seguro que la cuestión está en que no activas el modo G-Con (puede llamarse en tu pistola modo Namco).

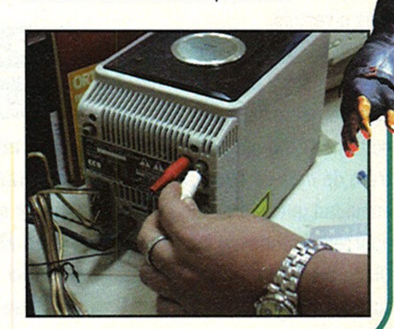
La banda sonora de Final Fantasy VIII

¡Saludos PlayManíacos! Creo haber leído que se podían sacar las músicas de un juego metiéndolo en un equipo de sonido. ¿Se puede hacer? ¿Cómo? ¿Conviene intentarlo con *FVIII*? En caso contrario, ¿Dónde he de acudir para conseguir esta fabulosa banda sonora?

Rodrigo Illera Camargo (Madrid)

Hay algunos juegos, cada vez menos, que tienen las pistas de audio independientes de las de datos. Cuando esto es así sí que se puede meter el CD en una cadena de música normal y escuchar la música sin problemas, eso sí, saltando la pista de datos. Por desgracia, las melodías de *Final Fantasy VIII* están integradas en los datos, por lo que este sistema no te servirá de nada. Lo más que puedes hacer es conectar las salidas de audio (blanca y roja) de tu cable de vídeo compuesto a una cadena de música (si tiene entrada auxiliar) y grabar la música mientras juegas. Justo como se muestra en la foto.

Sí existe la banda sonora de *FFVIII*, aunque sólo podrás encontrarla en algunas tiendas de cómics y videojuegos de importación, ya que no se ha distribuido en España. Los cuatro CDs de la banda sonora cuestan unas 10.000 pesetas.



Resident Evil, pero facilito

¿Qué hay, playmaníacos? Me llamo Javi y os escribo para, además de felicitaros por la revista, haceros un par de preguntas acerca de uno de los grandes quebraderos de cabeza del momento: *Resident Evil 3*. He seguido vuestra guía al pie de la letra y me han sucedido cosas extrañas como que al mirar por primera vez en el bául tenía cintas infinitas, una escopeta y la magnum. Otra cosa es que cuando acabo con Nemesis y le registro no encuentro ningún ítem especial. ¿Es esto normal? ¿Son necesarios para acabar el juego? ¿Para qué sirven las dos partes de la Eagle?

Francisco Javier Torres (Madrid)

Lo tuyo es un problema de comodidad y es que si empiezas a jugar en el nivel fácil es normal que te den todas esas armas desde el principio del juego. Además, los ítems especiales sólo aparecen en el nivel Normal.

Si combinas las piezas de la Eagle (que sólo conseguirás matando a Nemesis en el Nivel Normal) obtendrás una Eagle completa, una pistola muy potente. Obviamente, no es necesario para acabar el juego, pero si quieres disfrutar a tope de esta aventuras, prueba a completarla en el Nivel Normal.

Némesis, de Resident Evil 3

Al habla con...

Alicia Sanz

¿Habrá limitación el la exportación de PS2?



"Hola amigos, me llamo Javi y tengo 26 años. Os escribo porque el otro día leí un artículo en el que ponía que Japón va a limitar la salida al exterior de PS2 debido a su posible uso militar. Mis preguntas son: ¿Va a llegar PS2 a España? ¿Va a subir su precio? (en el artículo ponía que podía llegar a las 82.000 pesetas). ¿Las compañías se echarán para atrás? ¿Llegará un número limitado de consolas? Muchas Gracias.

Ante la gran cantidad de cartas recibidas parecidas a ésta de Javi, nos hemos puesto en contacto con Alicia Sanz, Jefe de Relaciones públicas de Sony España, quien nos ha contestado de este modo:

Estimado amigo:

A cerca de los rumores sobre la limitación de la exportación de PS2 desde Japón, sólo decirte que no son más que rumores. PS2 sigue sus planes de lanzamiento, y de hecho ya te puedo confirmar que la fecha de lanzamiento tanto en Europa como en Estados Unidos es el 26 de octubre de este año. El origen de esta noticia radica seguramente en que existe una regulación de comercio internacional para muchos productos de alta tecnología, como los PCs, y su exportación e importación. Lo que ha debido llamar la atención del periodista que originó esta noticia, es que este trámite, que es muy habitual para este tipo de productos, afecte también a las consolas, y en especial a PlayStation 2. Esto únicamente nos refleja el hecho de la avanzada tecnología y potencia con que cuenta esta consola de 128 bits. No te preocupes, Sony ha obtenido las licencias de exportación que otorga el Ministerio de Comercio e Industria de Japón, o sea que todo está en orden para tener PlayStation 2 en España en la fecha prevista.

En cuanto al precio, has leído otro rumor infundado. Difícilmente se puede subir el precio de PlayStation 2, si nunca se ha fijado. Aún no se ha tomado una decisión sobre el precio de la consola en España y en el resto de Europa. Depende de muchas cosas, pero te garantizo que Sony pondrá todo de su parte para favorecer a nuestros usuarios. En cuanto tengamos confirmación sobre el precio, la compañía lo hará público, pero mientras tanto, por favor, no hagas caso de los rumores.

La eterna duda del fútbol

Hola, me llamo Dani y tengo 14 años. Me quiero comprar un juego y dudo entre *ISS Pro Evolution* y *Manager de Liga*. ¿Cuál me recomendáis?

Daniel Ruiz Sánchez (Barcelona).

Lo que te recomendamos es que decidas exactamente qué tipo de juego quieres. Si quieres un simulador de fútbol para controlar a los jugadores y ser tú el que haga la jugada de gol, no lo dudes: *ISS Pro Evolution* es el mejor, con permiso de las licencias de *FIFA 2000*.

Si lo que buscas es un juego de manager, es decir, un juego que te permita convertirte en el presidente y entrenador de un club, fijar las alineaciones, contratar jugadores, poner precio a las entradas…, también lo tienes fácil, *Manager de Liga* es hoy por hoy el mejor en este terreno de juego.

Me gustan los coches

Hola, PlayManía, en primer lugar os quería felicitar por la magnífica revista que hacéis: es la mejor. Me encantan los coches especialmente los de rally. Os quería preguntar cuál es mejor, *F-1 2000, F-1 Racing Championship, V-Rally 2* o *Colin McRae 2*.

Alberto Chamizo Lara (Málaga)

Gustándote los coches de Rally, tu duda fundamental debería estar entre *V-Rally 2* y *Colin 2*. Aunque el primero tiene más coches y mayor calidad gráfica en los escenarios, *Colin* ofrece una jugabilidad impresionante y un realismo en los vehículos digno de disfrutarse. Nosotros nos quedaríamos con *Colin 2*.



Colin McRae 2

La saga Army Men

Hola PlayManía, no me enrollo y al grano. Si os tuvieseis que comprar un juego de la saga *Army Men* ¿cuál sería? Otra cosita, ¿dónde puedo comprar el Pocket Station, que no lo encuentro?

Héctor Mañas (Barcelona)

Con respecto a *Army Men*, el más divertido es *Air Attack*, aunque ya sabes que en esta saga ninguno de los juegos es demasiado difícil ni complejo. Con respecto a Pocket Station no lo podrás encontrar en ninguna parte, porque no se ha puesto en España a la venta.

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

Los imprescindibles

- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.



EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



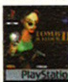
↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

TOMB RAIDER III (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS, MC.



↑ Es el Tomb Raider más variado y también el más frenético.

↓ Carece de el ambiente tenso de otras entregas.

9 **Valoración:** Los seguidores de Lara pueden completar su colección a un excelente precio.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

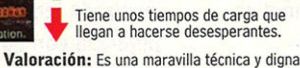
↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

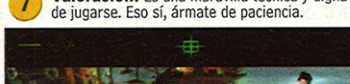
FEAR EFFECT

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un concepto de juego innovador, original y sorprendente.

↓ Tiene unos tiempos de carga que llegan a hacerse desesperantes.



7 **Valoración:** Es una maravilla técnica y digna de jugarse. Eso sí, ármate de paciencia.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.

↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

SYPHON FILTER

Compañía: 989 Studios **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...

↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



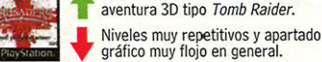
↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.

CRUSADERS OF MIGHT &MAGIC

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La acertada mezcla de RPG con aventura 3D tipo *Tomb Raider*.

↓ Niveles muy repetitivos y apartado gráfico muy flojo en general.

7 **Valoración:** Resulta muy divertido y largo, pero más por su desarrollo que por su técnica.

MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.

↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.

8 **Valoración:** Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SYPHON FILTER 2

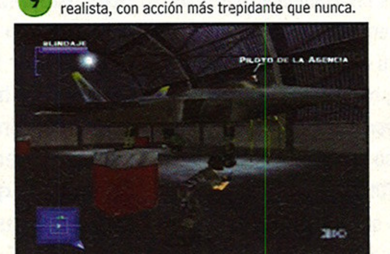
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.

↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

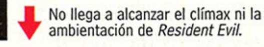


DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.



↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

MEDIEVIL 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.

↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.

9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.



SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

TENCHU STEALTH ASSASSINS

Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



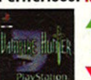
↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.

↓ Sus oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.

7 **Valoración:** Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

VAMPIRE HUNTER D

Compañía: JVC **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gótica ambientación, su argumento y su estilo *Resident Evil*.

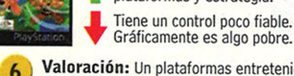
↓ Sus defectos técnicos, especialmente de control, le restan enteros.

5 **Valoración:** Una pena que los defectos técnicos no nos dejen disfrutar a tope de su argumento.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles

- APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- TARZÁN
- TOY STORY 2

ASTÉRIX
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



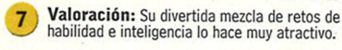
Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

GEX: DEEP COVER GECKO
Compañía: Crystal Dinamics **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Un plataformas 3D largo y lleno de sorpresas y distintos retos.
Las cámaras a veces son un auténtico incordio.



7 **Valoración:** Su divertida mezcla de retos de habilidad e inteligencia lo hace muy atractivo.

MICKEY'S WILD ADVENTURE
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



Un divertido recorrido por la historia de Mickey Mouse.
Técnicamente se ha quedado muy desfasado.

6 **Valoración:** Los más pequeños se lo van a pasar genial. Igual que los fans de Mickey.

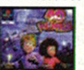
TARZÁN
Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

40 WINKS
Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

APE ESCAPE
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

BICHOS (PLATINUM)
Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



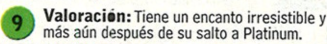

Su parecido con la película. Es largo y difícil.
Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.



9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.



SPYRO 2
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



BARRACUDA 2
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

CROC 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

LOS PITUFOS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

SPYRO (PLATINUM)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



La amplitud de sus mundos 3D y la precisión del control del dragón.
Resulta demasiado fácil, pese a que tiene muchísimos niveles.

9 **Valoración:** Su paso a Platinum hace de este plataformas uno de los mejores del momento.

TOY STORY 2
Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
Una vez terminado, no incita a volver a jugar.

7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

LUCKY LUKE
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una simpática recreación pseudo 3D de las aventuras de Lucky Luke.
El control no está bien ajustado y gráficamente resulta sosote.

6 **Valoración:** Ahora tiene un precio que permite pasar por alto sus defectos.

TOMBI! 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.



CABLE LINK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.



E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)
Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

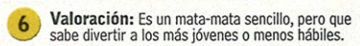


Shoot´em Up
Los imprescindibles
- ARMORINES
- COLONY WARS: RED SUN
- MEDAL OF HONOR

ARMY MEN: AIR ATTACK
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

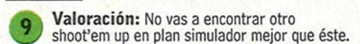


6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

COLONY WARS: RED SUN
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.



9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.



ACE COMBAT 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

ASTEROIDS
Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

DOOM (PLATINUM)
Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

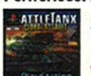
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

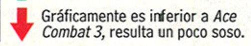


↑ Un juego de guerra largo y divertido que termina picando.
↓ Gráficamente es pobretón y su desarrollo no es original.

5 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga de tanques que se hace demasiado simple, aunque engancha.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.

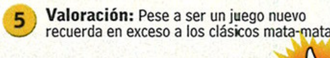
↑ El excelente control de Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.



6 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su jugabilidad clásica y sus cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.



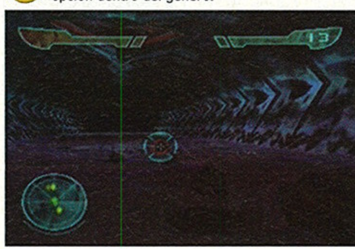
5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

ARMORINES
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.



MEDAL OF HONOR
Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.

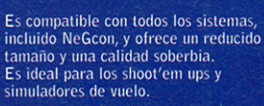


EAGLE MAX
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usar usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.

E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.



Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.



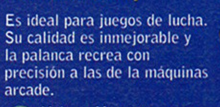
E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

ANALOG STICK
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.



Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de la máquinas arcade.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

Juegos de Rol
Los imprescindibles
- FINAL FANTASY VIII
- GRANDIA
- SHADOW MADNESS

BLAZE & BLADE
Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
↓ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

6 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

FINAL FANTASY VII
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

LEGEND OF LEGAIA
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".
↓ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 **Valoración:** No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

FINAL FANTASY VIII
Compañía: Square **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



DRAGON VALOR
Compañía: Namco **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un curiosa mezcla de beat'em up y RPG con un control sencillo.
↓ La historia se hace repetitiva por lo que a la larga pierde interés.

6 **Valoración:** Su mezcla de géneros es ideal para introducirse en los conceptos básicos del rol.

GRANDIA
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.
↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.



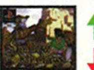
GUARDIAN'S CRUSADE
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.
↓ Una vez más, el idioma es su principal inconveniente.

6 **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

SHADOW MADNESS
Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

WILD ARMS
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

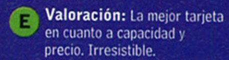


↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.
↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

4MB REAL MC PIRANHA
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.




E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

MEMORY CARD SONY
Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

BLAZE 4MB
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado.

MAD CATZ
Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

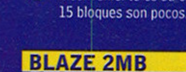
PERFORMANCE 1MB
Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

BLAZE 2MB
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.500 ptas.

Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.



MB **Valoración:** Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha a roto moldes.

PERFORMANCE 2X
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.690 ptas.

30 bloques de capacidad sin compresión de datos. Da igual que compres ésta o dos Performance normales. Es de sencillo manejo y fiable.

MB **Valoración:** Pierde en relación calidad-precio con sus competidoras, pero es una buena tarjeta

DEX DRIVE
Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.



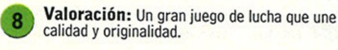
E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

Arcades de Lucha
Los imprescindibles
- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

EHRGEIZ
Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
▼ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.



8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

▲ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
▼ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

Estrategia
Los imprescindibles
- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

KKND KROSSFIRE
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.
▼ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 **Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

BLOODY ROAR 2
Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

▲ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
▼ Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



▲ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
▼ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

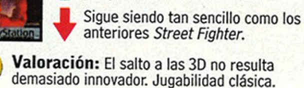
8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 3D, este título te hará pasar muy buenos ratos.



SF EX PLUS α (PLATINUM)
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
▼ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

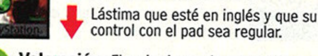


7 **Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)
Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, CL, R.



▲ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
▼ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.



8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

THEME HOSPITAL
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



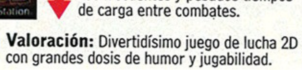
▲ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
▼ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

DARKSTALKERS 3
Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.
▼ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.



8 **Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

MARVEL VS CAPCOM
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



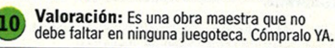
▲ Un excelente crossover con los mejores personajes de cada universo.
▼ No poder cambiar de luchador en cualquier momento.

7 **Valoración:** No llega a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, pero es muy divertido.

TEKKEN 3 (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



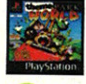
▲ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
▼ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?



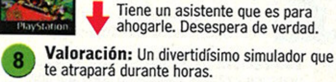
10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



THEME PARK WORLD
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
▼ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

▲ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
▼ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

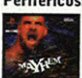
SOUL BLADE (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



▲ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
▼ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

WWF MAYHEM
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
▼ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

WWF SMACKDOWN!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.



▲ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
▼ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **Valoración:** De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

DUNE
Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.



▲ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.
▼ El feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.

5 **Valoración:** Un wargame entretenido, pero por debajo de lo que esperaba de Dune.

WORMS ARMAGEDDON
Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
▼ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

Juegos de Velocidad

Los imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- RR TYPE 4 (Platinum)

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.



↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

9 **Valoración:** Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, NG.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

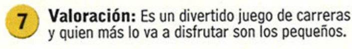


TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.



7 **Valoración:** Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.

↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



GTa 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
↓ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

7 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.

7 **Valoración:** Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

7 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.
↓ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

7 **Valoración:** Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

COLIN MCRAE RALLY 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



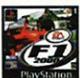
↑ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...
↓ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 **Valoración:** No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

9 **Valoración:** Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.



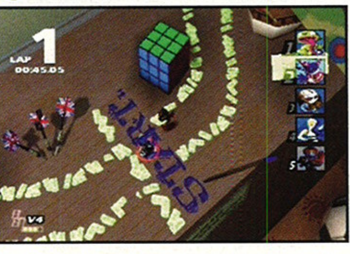
MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

7 **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.



SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

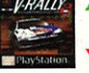


↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

V-RALLY 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

DRIVER

Compañía: GTI **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

10 **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Una gran calidad gráfica y muchos grados de dificultad.
↓ Que sea la temporada del 99, y que resulte en exceso sobrio.

9 **Valoración:** Más completo que F-1 2000, sin embargo, menos espectacular.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

6 **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

ROADSTERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
↓ Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.

6 **Valoración:** Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

SUPERBIKE 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Que tenga las licencias, pilotos y circuitos reales.
↓ Gráficamente es simplote y las carreras no son emocionantes.

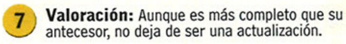
5 **Valoración:** No hay un simulador de motos realmente bueno. Éste al menos, tiene licencias.

WIPEOUT 2097 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.



↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.
↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.



7 **Valoración:** Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.

ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.



E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Gui lemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.

MB **Valoración:** Parecido al Top Drive 2, pero nos decantamos por el 2.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

FORMULA RACE PRO
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.

MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

Juegos Arcade
Los imprescindibles

- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- JACKIE CHAN
- JEDI POWER BATTLES
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2

FIGHTING FORCE 2
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.

↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.
↓ A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

POINT BLANK 2
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.

↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
Compañía: Empire **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

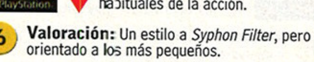
↑ Recrea a la perfección una máquina real de pinball.
↓ Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

6 **Valoración:** Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

ACTION MAN- MISSION XTREME
Compañía: Hasbro **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

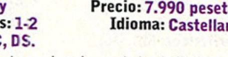


↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,
↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.



6 **Valoración:** Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

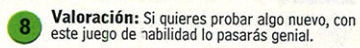
BUST-A-GROOVE
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.







↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.
↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...



8 **Valoración:** Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

GEKIDO
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.
↓ No poder jugar el modo historia en compañía de un amigo.



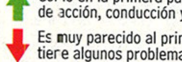
6 **Valoración:** Una atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

JUNGLA DE CRISTAL 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, P.





↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.



8 **Valoración:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



RESCUE SHOT
Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
↓ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.



7 **Valoración:** Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

ARMY MEN 3D
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.
↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

5 **Valoración:** Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

CAPCOM GENERATIONS
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

GHOUL PANIC
Compañía: Namco **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 18 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola en la línea *Point Blank* con un divertido modo historia.
↓ Las pruebas no son demasiado variadas.



7 **Valoración:** Un gran juego de pistola basado en pruebas, al que sólo supera *Point Blank 2.*

MARY KING´S RIDING STARS
Compañía: Midas **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



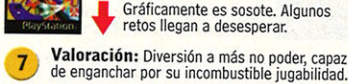
↑ Un juego para que las niñas disfruten cuidando y jugando con su caballo.
↓ Es muy simple y poco variado. Un educativo para los "peques"

6 **Valoración:** Especialmente indicado para niñas, les ayudará a responsabilizarse y divertirse.

PONG
Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.



7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR
Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.



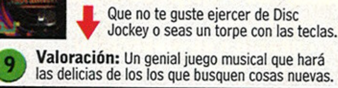
↑ Un juego de pistola que ofrece libertad de movimientos.
↓ Al final todo se reduce a disparar al centro de la pantalla.

6 **Valoración:** Aunque es original y la saga es muy atractiva, el juego no pasa de entretenido.

BEATMANIA
Compañía: Konami **Precio:** 10.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



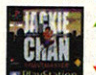
↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.
↓ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

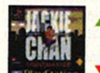


9 **Valoración:** Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.

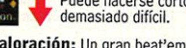


JACKIE CHAN STUNTMASTER
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



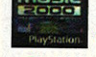


↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.
↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.



8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

MUSIC 2000
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



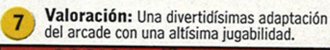
↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

RADIKAL BIKERS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.



7 **Valoración:** Una divertidísimas adaptación del arcade con una altísima jugabilidad.



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

URBAN CHAOS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ser policías nos oferta una gran variedad de misiones.
↓ Técnicamente es muy flojo, lo que influye en la jugabilidad.

6 **Valoración:** Es un juego muy divertido, pero para disfrutarlo hay que olvidar sus deficiencias.

Aventuras Gráficas
Los imprescindibles

- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- THE X-FILES

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA

Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
↓ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

juegos Deportivos
Los imprescindibles

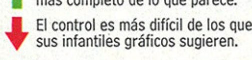
- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000
- MANAGER DE LIGA

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.



6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

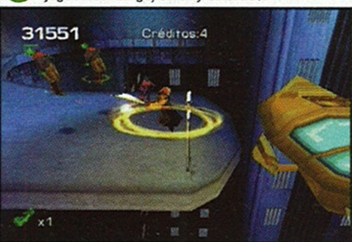
JEDI POWER BATTLES

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **Valoración:** El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.



AMERZONE

Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

DRÁCULA RESURRECCIÓN

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, R.



↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.
↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.



ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.




↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
↓ Por desgracia son muy pocos en número.

8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

BARÇA MANAGER

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.



↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.

7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga.*

ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
↓ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

UM JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



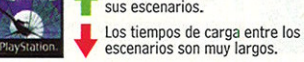
↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

ATLANTIS

Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.



6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

DISCWORLD NOIR

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
↓ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.

8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.

THE X-FILES

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

BARBIE: SUPER SPORTS

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder patinar y esquiar con Barbie y elegir su vestuario.
↓ Es para las niñas pequeñas. Otros públicos, abstenerse.

6 **Valoración:** Un gran juego infantil que las más pequeñas disfrutarán de lo lindo.

CANAL + PREMIER MANAGER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.



↑ Poder dirigir a cualquier equipo de las cinco principales ligas europeas.
↓ Que no cuente con las ligas reales: al faltar la licencia pierden encanto.

6 **Valoración:** Aunque es divertido y sabe como enganchar no tiene la fuerza de *Manager de Liga.*

EURO 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Recrea a la perfección la Eurocopa con un control semejante a *FIFA.*
↓ Es muy fácil y está limitado en cuanto a equipos: no hay clubes.

7 **Valoración:** Si ya tienes *FIFA 2000* con este *Euro 2000* no vas a encontrar nada nuevo.

TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas muy divertidas y a un gran precio.
↓ No es demasiado realista, y alguna mesa flojea.

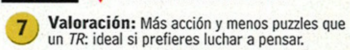
8 **Valoración:** Resulta muy divertido y es una gran compra para amantes de los pinballs.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.
↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.



7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

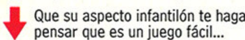


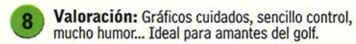
EVERYBODY´S GOLF 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.

↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...





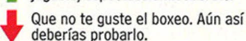
8 Valoración: Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

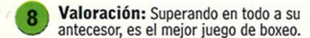
KNOCKOUT KINGS 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.

↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.





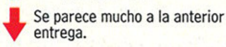
8 Valoración: Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

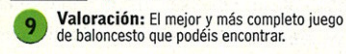
NBA LIVE 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.



↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.

↓ Se parece mucho a la anterior entrega.





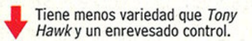
9 Valoración: El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

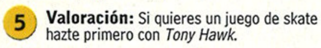
STREET SKATER 2
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder crear nuestras propias pistas. Sus amplios escenarios.

↓ Tiene menos variedad que *Tony Hawk* y un enrevesado control.





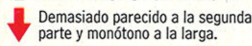
5 Valoración: Si quieres un juego de skate hazte primero con *Tony Hawk*.

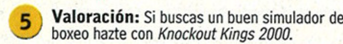
VICTORY BOXING CHALLENGER
Compañía: JVC **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un control fácil e intuitivo, un un sistema de juego que sabe picar.

↓ Demasiado parecido a la segunda parte y monótono a la larga.





5 Valoración: Si buscas un buen simulador de boxeo hazte con *Knockout Kings 2000*.

FIFA 2000
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...

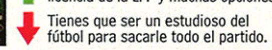
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 Valoración: El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

MANAGER DE LIGA
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones.

↓ Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.



8 Valoración: La posibilidad de controlar todos los aspectos del club de tus sueños es irresistible.

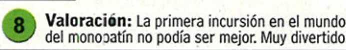


TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

↓ No poder competir directamente contra otros skaters



8 Valoración: La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.



INT. TRACK & FIELD 2
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

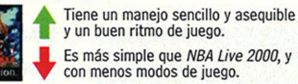


↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.

↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 Valoración: Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

NBA BASKETBALL 2000
Compañía: Fox **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

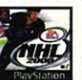


↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.

↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 Valoración: Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

NHL 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.

↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.



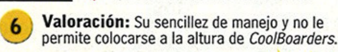
8 Valoración: El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

TRICK´N SNOWBOARDER
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.

↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.



6 Valoración: Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.



Puzzles
Los imprescindibles
- BUST A MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

ISS PRO EVOLUTION
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.

↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

9 Valoración: Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



RONALDO V-FOOTBALL
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Tiene un control fácil e intuitivo y montón de competiciones.

↓ Es un arcade que ni por gráficos ni por opciones puede con los grandes.

6 Valoración: Una buena opción para los que busquen un arcade asequible y poco simulador.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada.

↓ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.

6 Valoración: Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 Valoración: Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

GAME MULTI CASE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's sin caja.

MB Valoración: Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CDs.

MB Valoración: Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

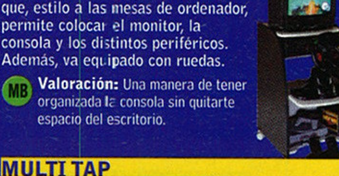
SOUND STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.

E Valoración: Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER
Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.



MB Valoración: Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, cualquier fan de estos géneros debería contar con uno.



MB Valoración: Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

MULTI TAP
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

MB Valoración: Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.

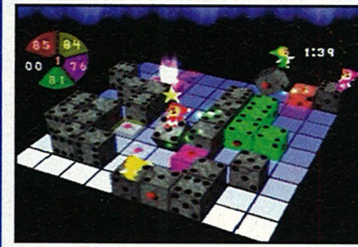
DEVIL DICE
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.

↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 Valoración: Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".



TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.

↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 Valoración: Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

KURUSHI FINAL
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.

↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 Valoración: Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

POP N´POP
Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos modos de juego y no menos niveles que superar.

↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*, también en diversión.

6 Valoración: Un puzzle que sabe hacerse muy adictivo, aunque no alcanza a *Bust A Move 2*.

THE NEXT TETRIS
Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.

↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.

6 Valoración: Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

SQUARE • Action RPG

Vagrant´s Story

Square se estrena en Europa de manera inmejorable



Los diálogos, en inglés, quedarán plasmados por medio de unos "bocadillos" que le darán una apariencia propia de los cómics.

Parece que por fin Square se ha dado cuenta de la importancia del mercado europeo y, tras unos cuantos años de lanzamientos con cuentagotas, los usuarios españoles vamos a disfrutar de casi todos los juegos de esta prestigiosa compañía gracias al acuerdo firmado con Crave.

El título escogido para inaugurar este acuerdo ha sido *Vagrant´s Story*, una de las últimas y mejores producciones de la compañía que ha arrasado en casi todo el mundo. Hablar de *Vagrant´s Story* resulta un tanto complicado, sobre todo porque no encaja exactamente con la saga *Final Fantasy*, que es de lo poco que conocemos de Square. En esencia, *Vagrant´s Story* es una sabia combinación de juego de rol de acción, estrategia y lo que los americanos llaman War Game, que da como resultado una fusión de géneros con un sistema de juego realmente profundo y lleno de posibilidades. Y eso por no hablar de su complejo argumento, en el que abundan las traiciones, los misterios, lo inexplicable, los caballeros que huyen de un pasado tormentoso y la magia, todo ello ambientado en Leá Monde, un lugar tan gótico y atractivo como misterioso.

El protagonista de esta trama es Ashley Riot, personaje que como en cualquier Action RPG está preparado para saltar, subir escaleras o manipular objetos.

Para los enfrentamientos, Square ha ideado un sistema que huye de los turnos y nos permitirá desplazarnos con completa libertad y decidir, entre otras cosas, cómo, cuándo, dónde y qué arma utilizamos en cada momento. Sin duda alguna, uno de los aspectos más novedosos de *Vagrant´s Story* es el complejo entramado de ventajas e inconvenientes que puede tener el utilizar ciertas habilidades durante un combate. Así por ejemplo, las llamadas Chain Habilities nos permiten realizar combos de ataques durante el combate, teniendo cada golpe distintos efectos. Si abusamos de los combos, la barra Risk (riesgo) irá subiendo de manera que un ataque normal de cualquier rival puede acabar con nuestra barra de energía. Ya profundizaremos más sobre el sistema de juego, pero os avisamos que promete ser la bomba.

Técnicamente, *Vagrant´s Story* va más allá de cualquier cosa que podáis haber visto dentro de los juegos de rol. Todo es completamente poligonal, y cuenta con un motor gráfico que sólo es superado por el de *Metal Gear Solid*, lo que ya es decir. Podemos girar la cámara a nuestro antojo, utilizar una vista subjetiva para observar los detallados escenarios o utilizar el zoom para acercarnos o alejarnos de nuestro personaje. El mes que viene analizaremos este título como se merece, porque os adelantamos que estamos ante uno de los grandes juegos de este año 2000.

Primera impresión: 







Los combates no presentarán turnos, y en ellos serán posible realizar, entre otras muchas cosas, combos de ataques.



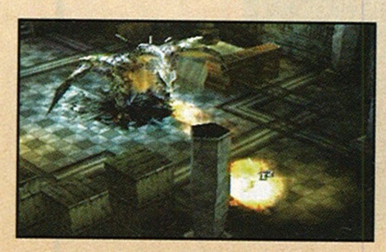


En los combates podemos seleccionar la zona del cuerpo del enemigo que queremos atacar.





Ashley podrá coger y mover ciertos elementos, como cajas, para superar algunos obstáculos.



Nuevos menús

Aparte de los consabidos menús para controlar las armas, los escudos, los objetos o las magias, *Vagrant´s Story* introducirá además un mapa tridimensional y numerosas pantallas para explicar el estado de nuestro personaje, sus heridas en las distintas zonas del cuerpo, e incluso un bestiario.





SONY • Arcade

Terracon

Un marciano más "duro" que Rambo



Escondidos por los distintos niveles del juego, encontraremos toda suerte de ítems y energía para recargar nuestra arma.





Con una ambientación a medio camino entre los dibujos de la Warner y las películas de Ciencia Ficción, Sony nos prepara un desenfadado arcade 3D, con unas pocas pinceladas plataformeras, en el que la acción será la única protagonista: *Terracon.*

Ambientado en el futuro, en él asumiremos la identidad de Xed, un explorador galáctico muy parecido a los "alienígenas" del caso Roswell, que deberá enfrentarse a un potente superordenador que quiere destruir su sistema solar. Para impedirlo tendrá que recorrer media docena de mundos recogiendo los códigos de sus sistemas de defensa planetarios, y enfrentándonos a distintos engendros mecánicos que continuamente tratarán de frustrar nuestros esfuerzos.

Gráficamente, *Terracon* será un título impresionante, con inmensos y detallados escenarios tridimensionales, y unos efectos visuales realmente asombrosos. Tanto es así, que muy frecuentemente nos encontraremos con la pantalla llena de destellos y efectos lumínicos procedentes de los disparos de nuestras armas y de las de los enemigos.

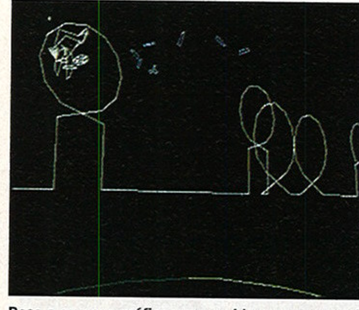
Por desgracia, no todo el apartado técnico apunta bueno en *Terracon.* El control parece ser bastante impreciso (sobre todo el analógico), lo que combinado con su descuidado sistema de cámaras nos hará fallar muchos saltos. Aún así, su acción rápida y continua, su divertido protagonista y su buen aspecto gráfico, bien podrían asegurarle un hueco en nuestra colección.

Primera Impresión: B

SONY • Musical

Vib Ribbon

El creador de Parappa sigue su propio ritmo



Pese a que sus gráficos son en blanco y negro, el gracejo del protagonista y su sencillo sistema de juego os mantendrán pegados a la consola.

Si hay un ejemplo de programador capaz de arriesgarse a idear juegos tan novedosos como extraños, ese es Masaya Maatsura, genio incomprendido que nos ha permitido disfrutar de dos de los mejores juegos musicales de PlayStation, *Parappa The Rapper* y *Um Jammer Lammy*, tras los que presenta una propuesta aún más arriesgada: *Vib Ribbon.*

Pese a sus gráficos en blanco y negro y su visible simpleza, *Vib Ribbon* es el mejor juego de Masaya. La mecánica de juego es casi idéntica a las de sus anteriores creaciones, sólo que en esta ocasión tenemos que pulsar unos determinados botones para que Vib, el conejo protagonista, evite los obstáculos que salgan a su paso. Estos obstáculos son generados por el propio juego teniendo en cuenta las variaciones de los graves y las alteraciones del timbre de las canciones, por lo que podremos cambiar el compacto y poner el que nosotros queramos. Esto nos permite tener tantos niveles como CDs de música presente nuestra discoteca.

La primera impresión no podía ser mejor, y estamos seguros de que se trata de una auténtica joya musical.

Primera impresión: 

UBI SOFT • Arcade

Infestation

Acción y gadgets al 50%



En las factorías planetarias podremos construir armas y gadgets nuevos para nuestro vehículo.

Ubi Soft se desmarca de su línea habitual con *Infestation*, un original arcade que nos convierte en un militar galáctico que debe proteger de invasiones a las colonias terráqueas.

El juego estará dividido en unas 20 misiones que, pese a tener unos objetivos específicos, al final se reducirán a eliminar a todos los adversarios del nivel. Aunque dicho así *Infestation* parece un mata-mata puro y duro, también tendrá algunos





elementos aventureros, como la posibilidad de fabricar aparatos para nuestro vehículo en instalaciones que encontraremos repartidas por los distintos mundos y a las que tendremos que abastecer de cristales explorando los mapeados 3D del juego.

Por lo demás, aunque la versión que hemos probado tiene algunos problemillas de control y no es excesivamente espectacular a nivel gráfico, lo original de su planteamiento podría llegar a agradar a aquellos que busquen un arcade sencillito. Veremos que pasa.

Primera Impresión: 

SONY • Aventura de acción

A Sangre Fría

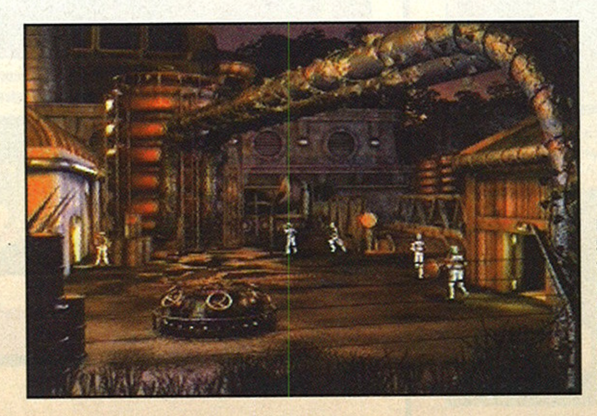
Fríamente, sin motivos personales

Arriesgado, original, maduro, emocionante... cualquiera de estos adjetivos describirá a la perfección *A Sangre Fría*, el próximo juego de Revolution Software, compañía responsable de los dos *Broken Sword*. Y es que, a diferencia de sus trabajos anteriores, claramente enmarcados en un género, *A Sangre Fría* será un híbrido con pinceladas de aventura gráfica, juego de acción y película de espías. En él encarnaremos a John Cord, un agente del servicio secreto británico al que se le encargará rescatar a un operativo desaparecido de la CIA, infiltrándose en una instalación de alta seguridad de una antigua república soviética. Lo que en principio parece pan comido, se convertirá, según vayamos avanzando, en una complicada trama que nos llevará a descubrir un siniestro complot para hacerse con el control de una substancia energética.

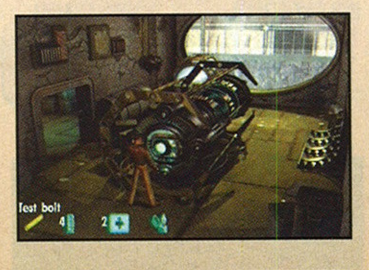
El juego estará estructurado en torno a 9 misiones, a cual más complicada y peligrosa, en las que, al igual que en *Metal Gear*, el éxito se basará en evitar ser detectados. Sin embargo, esto será más difícil que en el título de Konami debido a la alta IA de los enemigos y a la dificultad de sus puzzles, típicos de aventuras gráficas.

Visualmente, *A Sangre Fría* parece un título desigual, ya que su excelente trabajo gráfico a lo *Resident Evil* (personajes poligonales sobre escenarios renderizados) corre el riesgo de verse desmejorado por unas animaciones rígidas y poco realistas. Si cuando tengamos la versión final en castellano este defecto se ha corregido, estaríamos ante un juego claramente rompedor.

Primera impresión: 



El sigilo es vital. Si queremos franquear una puerta vigilada, en vez de liarnos a tiros podemos llamar a un amigo que "distraiga" a los guardias.

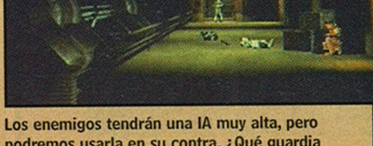




La interfaz de *A Sangre Fría* se parecerá a la de *Broken Sword*. Al pinchar sobre un icono hablaremos de un tema o usaremos un ítem.







Los enemigos tendrán una IA muy alta, pero podremos usarla en su contra. ¿Qué guardia que se precie no investigaría al oír un tiro?

CONCURSO Guillemot

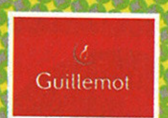
¿Has visto todos los juegos de carreras que tiene PlayStation?

¡Es hora de que te pongas al volante!

Si quieres disfrutar a tope de toda la intensidad de los mejores juegos de velocidad que tu PlayStation puede ofrecerte, no dejes escapar esta oportunidad de conseguir el volante más votado por los lectores de PlayManía: ¡Manda tu cupón y podrás ganar uno de los 20 volantes Shock2 Racing Wheel de Guillemot con licencia Ferrari que regalamos!

¡Regalamos 20 volantes Shock2 Racing Wheel!







THRUSTMASTER®

CARACTERÍSTICAS:

- 2 motores independientes que permiten sentir cada sacudida y cada choque directamente en tus manos. 10 botones de acción rápida y Pad de 8 direcciones.
- Diseño deportivo y ergonómico, estilo F1. Incorpora unas palancas de cambio de marchas F1 con el mismo diseño que las que incorpora el Ferrari F355 F1.
- Pedales analógicos para una aceleración y frenado progresivos.
- 100% compatible con todos los juegos de carreras desarrollados para la tecnología "Dual Shock"
- Compatible con PlayStation 2

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Playmanía. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso Guillemot (PLAYMANÍA)"

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán VEINTE y sus remitentes ganarán un Volante SHOCK2 RACING WHEEL para PSX. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Junio hasta el 27 de Julio de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de la revista Playmanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GUILLEMOT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN (PLAYMANÍA)

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

C.Postal: Teléfono:

e-mail: Edad:

○ No deseo recibir información de Guillemot

PSYGNOSIS • Arcade deportivo

Destruction Derby Raw

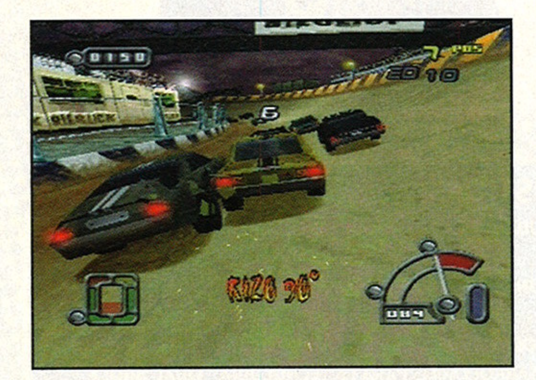
De la pista al desguace







La puntuación que obtenemos en los golpes depende de su complejidad, del daño que propinemos al rival, y de si logramos o no afectar a más vehículos, provocando así un accidente múltiple.



Pese al tiempo transcurrido desde la última entrega de la saga *Destruction Derby*, seguro que todos os acordáis de estos arcades de conducción con los que Psygnosis inventó el género de las carreras de demolición, permitiéndonos destrozar vehículos mientras competíamos por retorcidos circuitos a velocidad de vértigo. Pues bien, muy pronto llegará la tercera entrega de la serie, *Destruction Derby Raw*, que nos resarcirá con creces del tiempo transcurr do.

DDR mantendrá el concepto, el espectáculo y las salvajes competiciones de los títulos anteriores, pero aportando infinidad de novedades. Así, lo primero que notaremos al enchufar la consola será un nuevo y deslumbrante motor gráfico, que no sólo transmitirá una gran sensación de velocidad y solidez, sino que carecerá del más mínimo rasgo de clipping o fogging. ¡Y todo ello con veinte coches circulando por pantalla al mismo tiempo!

Pero la mejora gráfica no será la novedad más importante. Tal honor recaerá sobre la jugabilidad y el planteamiento del juego, que por primera vez dará tanta importancia a correr como a demoler los coches rivales. De hecho, nuestra clasificación final dependerá de la posición en la que lleguemos a la meta y de los distintos golpes que propinemos a los rivales. Además, incluirá un buen montón de modos de juego, a cual más original, y para varios jugadores simultáneos. Sin duda, *DDR* puede ser uno de los juegos más importantes de este verano.

Primera Impresión: MB



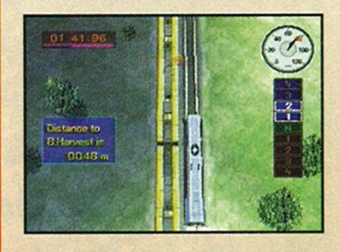


Sin duda, la mejor innovación del juego es la introducción de un apasionante modo multijugador que acepta hasta cuatro jugadores simultáneos. Divertidísimo.

Un juego variadísimo

Lejos de limitarse a tenernos todo el rato recorriendo el tren y eliminando esbirros, *Chase the Express* nos ofrecerá unos emocionantes minijuegos que alterarán el ritmo normal de la partida. Enmascarados como situaciones típicas del cine de acción, en ellos afrontaremos retos intensos como controlar la velocidad de un tren, disparar una ametralladora, o despejar una zona de recogida de rehenes.







Chase The Express

¡Ni Steven Seagal lo haría mejor!

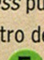
Imaginad un tren de alta velocidad fuertemente protegido en el que viajan un embajador de la OTAN, su familia y un puñado de armas nucleares. Ahora poned ese tren en un solitario recorrido por la estepa rusa, e imaginad a una despiadada banda terrorista que lanza un ataque sorpresa contra él y logra capturar al embajador. Por último, imaginad que en el ataque muriera toda la escolta excepto un único soldado, y que éste tuviera que liberar al embajador, recuperar el control del tren y acabar con los terroristas antes de llegar a París, lugar en el que dichos rufianes planean hacer estallar una bomba atómica. ¿No es una película que os gustaría ver en el cine?

Si la respuesta es sí estáis de enhorabuena, porque este es el argumento de *Chase the Express*, un juego que nos colocará de protagonistas absolutos de esta historia tan apasionante como complicada. En él asumiremos el papel de Jack Morton, un teniente de marines que tendrá que enfrentarse a todo tipo de adversidades por los 18 vagones del tren para cumplir su misión. Obviamente, nuestros desplazamientos se verán entorpecidos por encuentros esporádicos con algunos terroristas, a los que tendremos que neutralizar si queremos seguir avanzando. Para ello al principio contaremos sólo con nuestras manos y con una pistola, pero según vayamos avanzando encontraremos un armamento más potente con el que ponerlos en su sitio.

Básicamente, *Chase the Express* será una aventura de acción a lo *Resident Evil*, lo que implica muchos puzzles para resolver, infinidad de objetos y documentos para encontrar y una más que aceptable dosis de combates. No obstante, también incorporará muchísimos elementos extraídos de películas de acción. Algunos serán leves guiños, como la inclusión de un cocinero que se llama igual que el personaje de Steven Seagal en Alerta Máxima, pero otros serán situaciones inspiradas en películas míticas perfectamente reconocibles por todos.

Este aire cinematográfico, además, se verá reforzado por dos puntos clave: el uso de las cámaras y las escenas pregrabadas. Así, *Chase the Express* profundizará en el sistema de cámaras fijas utilizado en *RE*, dotando al juego de un aire de película que se verá reforzado por las numerosas escenas pregrabadas que servirán para desvelarnos la trama del juego y plantearnos misiones secundarias.

Podríamos deciros muchas más cosas sobre este título tan prometedor, pero nos conformaremos con avisaros de que *Chase The Express* puede convertirse en un punto de referencia dentro de su género.

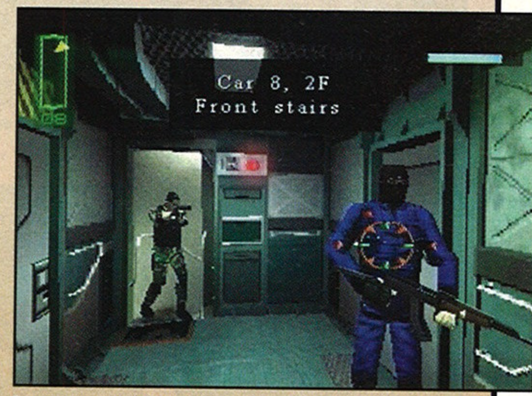
Primera Impresión: 



Chase The Express será un título muy realista. Así, en vez de encontrarnos la munición en sitios absurdos, sólo la hallaremos en los cadáveres de nuestros compañeros.







En nuestro recorrido por el tren nos encontraremos con un montón de terroristas. Podemos acabar con ellos cara a cara, pero si logramos sorprenderles por la espalda, mucho mejor.



Las partidas se salvarán en los servicios. Para ello, lo único que tendremos que hacer es acercarnos a la señal que veremos al lado del "trono".







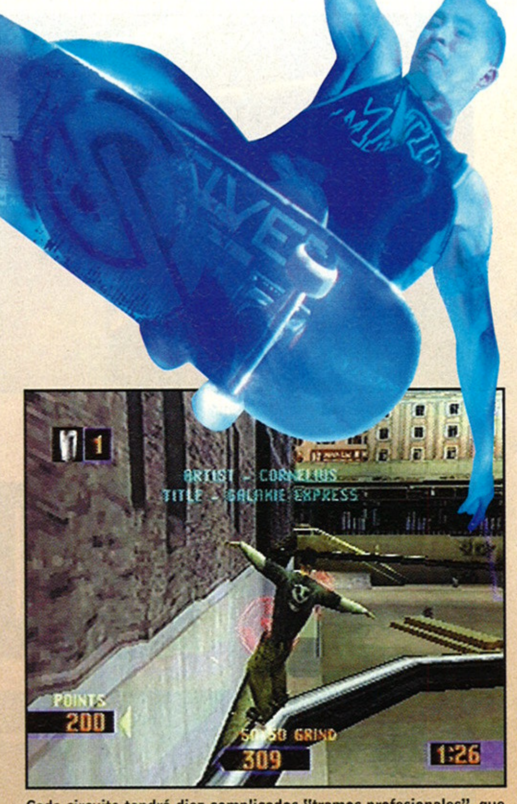




SONY • Deportivo

Grind Session

¿Es un pájaro? ¿Es un avión?...¡No, es un skater!

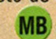


Cada circuito tendrá diez complicados "tramos profesionales", que nos darán muchos puntos si logramos completarlos con éxito.

Esforzados deportistas de salón, estamos de enhorabuena. Sony está a punto de introducirse en el cada vez más competitivo mundo del skate con *Grind Session*, un serio aspirante a la corona de *Tony Hawk*.

Al igual que el soberbio título de Activision, *Grind Session* nos propondrá meternos en la piel de un skater (podremos escoger entre 10, siendo 6 de ellos reales) con vistas a maravillar al respetable con todo tipo de acrobacias y piruetas. Con este fin, *Grind Session* pondrá a nuestra disposición 8 pistas distintas repletas de rampas, barandillas, mesas y cualquier otro obstáculo susceptible de ser saltado u atropellado por nuestro monopatín. Y es que al igual que en *Tony Hawk*, para avanzar tendremos que realizar piruetas espectaculares en un tiempo limitado y recoger determinados ítems, lo que nos tendrá el 90% del tiempo por los aires.

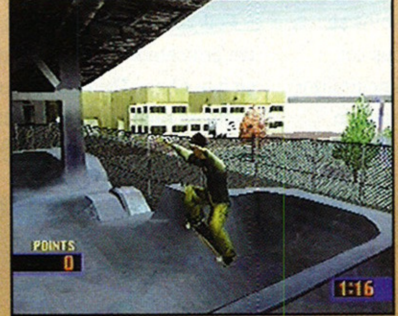
Pero aunque *Grind Session* tendrá muchos puntos en común con *Tony Hawk* (de hecho los gráficos, el control y el sistema de juego serán muy parecidos), también tendrá interesantes rasgos propios. Destacar de ellos, simplemente y a modo de ejemplo, la extraordinaria banda sonora (con canciones de grupos tan famosos como Sonic Youth), la variedad de las competiciones (con opción para seis jugadores alternativos) y un mayor abanico de piruetas. Así, queda claro que *Grind Session* será tan divertido como *Tony Hawk*, pero aún tenemos que esperar un poco más para ver si iguala, o supera, a este magistral título en el resto de los apartados.

Primera Impresión: 



Todos los niveles incluirán objetos susceptibles de ser "atropellados". Si lo hacemos ganaremos puntos adicionales.







El modo multijugador nos permitirá competir contra cinco amigos para ver quién obtiene la mejor puntuación.

INFOGRAMES • Estrategia

Hogs of War

Los Cerdos de la Guerra

Ambientado en una peculiar Segunda Guerra Mundial, *Hogs of War* será un delirante juego de estrategia por turnos, muy parecido a *Worms Armageddon*, pero en el que controlaremos, en lugar de a gusanos, a un estrafalario pelotón de cerdos. Nuestro objetivo será eliminar a los enemigos recorriendo un montón de diminutos mapeados tridimensionales, lo que nos obligará a tener en cuenta los desniveles del terreno y a buscar los recovecos donde se ocultan los enemigos.

Aunque el sistema de juego por turnos será muy parecido al de *Worms*, en *Hogs of War* se añade la novedad de que nuestros lechones pueden ganar experiencia lo que les permitirá ascender y ingresar en cuerpos especiales, como médico o zapador. Sus únicos puntos débiles son un entorno gráfico no del todo sólido y la baja IA de los rivales, pero su gran número de misiones y su divertida mecánica pueden subsanar estos problemas, sobre todo si te gusta la estrategia.

Primera Impresión: B

Repartidos por todos los escenarios del juego hay un montón de cajas con armas y objetos especiales.







...colecciónala

Nº 12• Enero



Guías y soluciones:
•TARZAN •EPISODIO I •BUGS BUNNY •FF VIII 3ª Parte
Novedad:
•TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Reportaje:
•Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2

Nº 13• Febrero





Guías y soluciones:
•TOMB RAIDER IV •DINO CRISIS •FINAL FANTASY VIII
Novedad:
•GRAN TURISMO 2.
Suplemento: Los mejores trucos Platinum.
•Colin McRae Rally, Tenchu, Heart of Darkness.

Nº 14• Marzo





Guía Práctica: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER IV (Final)
Comparativa: Los mejores juegos de SNOW a examen.
Reportajes:
•Juegos de acción: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
•El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
Suplemento: Vive las mejores aventuras. Broken Sword 2, Discworld 2, Amerzone, Atlantis, Discworld Noir, Expediente X.

Nº 15• Abril





Guía Completa:
•RESIDENT EVIL: NEMESIS.
Previews: Medievil 2, Syphon Filter 2, Alundra 2, Vampire Hunter, Silent Bomber.
Reportaje: Vuelve el circo de la Fórmula 1.
Suplemento:
•TODO SOBRE PLAYSTATION 2.

Nº 16• Mayo





Guías Completas:
•TOY STORY 2, GRAND THEFT AUTO 2.
Previews: Jedi Power Battles, Nightmare Creatures 2...
Reviews: Syphon Filter 2, Manager de Liga, Medievil 2 y Fear Effect.
Novedades: F1 2000 y F1 Racing Championship.
Suplemento: Trucos.
•16 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS.

Nº 17• Junio

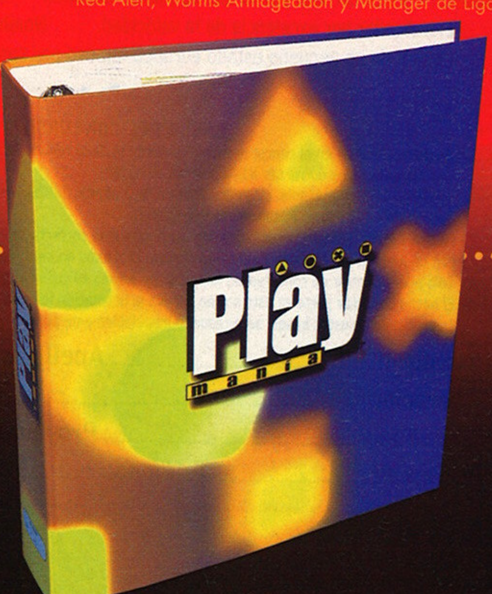




Guías Completas:
•FEAR EFFECT, ISS PRO EVOLUTION Y SYPHON FILTER 2
Comparativa: Todos los juegos de puntería a examen.
Novedad: Jungla de Cristal 2: Un regreso de cine.
Suplemento: Soluciones completas.
•Theme Park World, Theme Hospital, Civilization II, C&C: Red Alert, Worms Armageddon y Manager de Liga.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3



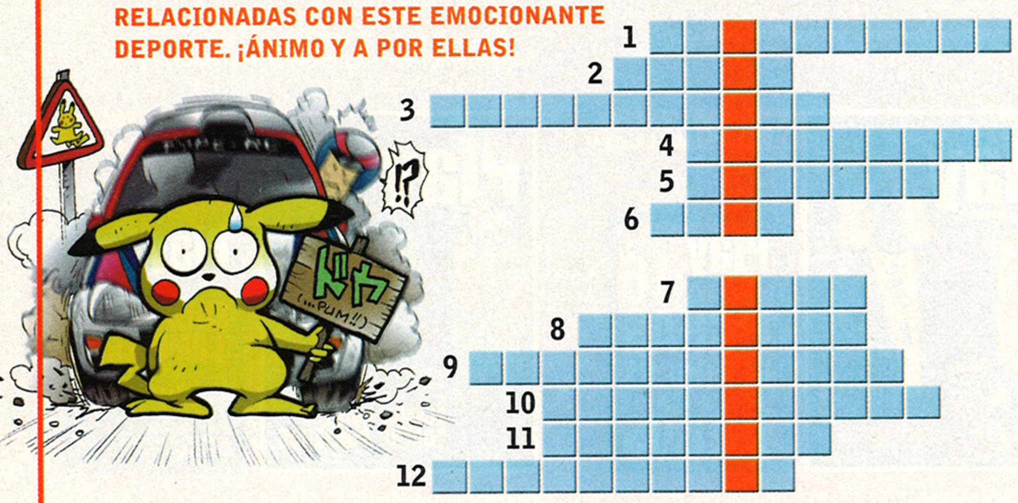
No te lo hemos puesto fácil, así que tendrás esmerarte para resolver estos pasatiempos y conseguir el mejor juego de rallies de la historia. Entre los acertantes, PlayManía y Codemasters sortearemos 15 *Colin McRae 2*.

HUMOR

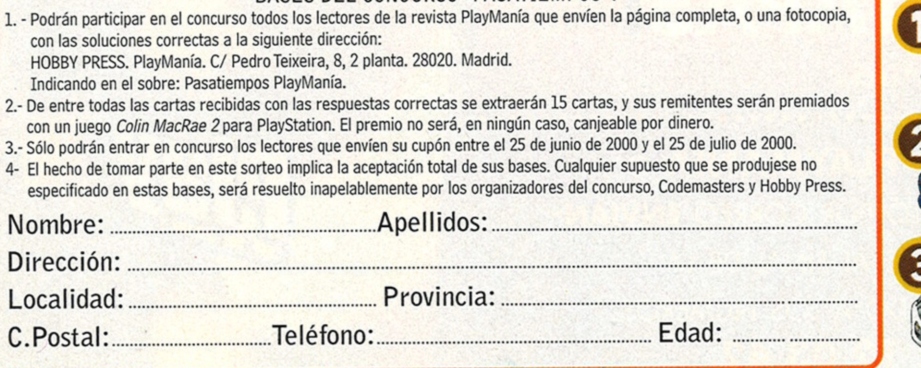


EL CORREDOR OCULTO

LO QUE AHORA TE PEDIMOS ES QUE LOCALICES, EN LA LÍNEA NARANJA VERTICAL, EL NOMBRE UNO DE LOS MÁS FAMOSOS PILOTOS DE RALLY. PARA ESTA TAREA TENDRÁS QUE ACERTAR UNA SERIE DE DEFINICIONES RELACIONADAS CON ESTE EMOCIONANTE DEPORTE. ¡ÁNIMO Y A POR ELLAS!



1- Compañía que ha programado este juego. **2-** Nombre del corredor que a su vez da nombre al juego. **3-** Virtud muy buscada en cualquier videojuego. **4-** Lo contrario a arcade. **5-** Peligro al que se enfrenta un coche en una curva. **6-** Marca que fabrica el Focus. **7-** Un sucio elemento siempre presente en los rallies. **8-** Pista cerrada por la que se puede competir. **9-** Modalidad de competición muy pegada al reloj. **10-** El indicador por excelencia de la velocidad. **11-** Nombre del acompañante de cualquier piloto. **12-** Capital de un pequeño estado europeo famoso por sus pruebas de velocidad.



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Colin MacRae 2* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de junio de 2000 y el 25 de julio de 2000.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Codemasters y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

A POR EL CAMPEONATO!

SI QUEREMOS PARTICIPAR EN LA TEMPORADA DE RALLIES AL MENOS DEBERÍAMOS SABER LAS ETAPAS O PRUEBAS QUE NOS ESPERAN ANTES DE ACCEDER AL TRIUNFO.

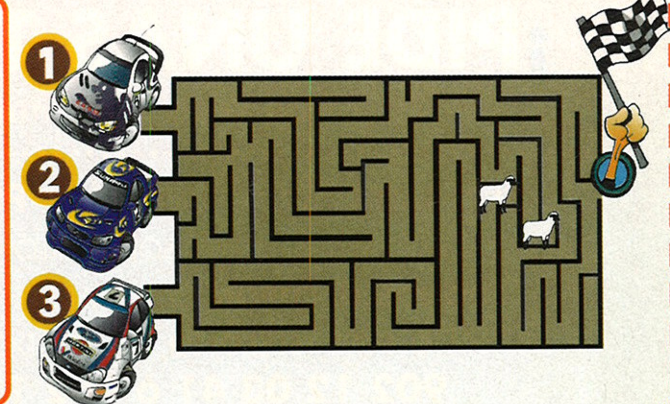
Para eso demuestra que de esto sabes un rato y señala en la lista las diez pruebas verdaderas que forman parte de la temporada anual de rallies. ¡Ánimo y no te equivoques!

- ❏ CÓRCEGA
- ❏ RAC (Gran Bretaña)
- ❏ 24 H. DE LEMANS
- ❏ SAN REMO
- ❏ SUBIDA AL CONGO
- ❏ MARATÓN DE NUEVA YORK
- ❏ NUEVA ZELANDA
- ❏ COPA PARÍS-DAKKAR
- ❏ ARGENTINA
- ❏ CARRERA DEL TÍVOLI
- ❏ ACRÓPOLIS
- ❏ CUESTA DEL PIAMONTE
- ❏ 1000 LAGOS
- ❏ CATALUÑA
- ❏ ALBACETE-MADRID
- ❏ PORTUGAL
- ❏ GRANADA-EL TIBET
- ❏ MONTECARLO

LA CARRERA FINAL

TE ENCUENTRAS EN LA ÚLTIMA PRUEBA PUNTUABLE PARA EL MUNDIAL Y LA COSA ESTÁ MUY DISPUTADA...

Sólo uno de estos coches llegará para alzarse con el título, ¿cuál de ellos? Pisa el acelerador y estate atento, pues en tu camino puede haber una oveja suelta y eso significará que la temporada acabó para ti... Suerte!





www.centromail.es

CONTROLLER DUAL SHOCK



AZUL
NEGRO
TRANSPARENTE
VERDE

~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX 3.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

MEMORY CARD



TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
VERDE
AZUL
NEGRA

~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM* + MALETÍN ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

PACK PERIFÉRICOS



~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45



~~6.990~~ 6.490

RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT RACING 7.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490

A SANGRE FRÍA ~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490

EURO 2000 ~~7.990~~ 7.490

LEGEND OF LEGAIA ~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES ~~6.490~~ 5.990

BEATMANIA EUROPEAN EDITION ~~11.900~~ 10.990

COLIN McRAE RALLY ~~4.990~~ 4.490

CRASH BANDICOOT 3 ~~3.990~~ 3.490

DRAGON VALOR ~~4.990~~ 4.490

EVERYBODY'S GOLF 2 ~~4.990~~ 4.490

F1 2000 ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VII ~~3.990~~ 3.490

GHOUL PANIC ~~6.990~~ 6.490

GRAN TURISMO ~~3.990~~ 3.490

JACKIE CHAN STUNTMASTER ~~4.990~~ 4.490

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2 ~~7.990~~ 7.490

MANAGER DE LIGA ~~8.990~~ 8.490

MEDIEVIL 2 ~~4.990~~ 4.490

MICHELIN RALLY MASTERS ~~7.990~~ 7.490

MICRO MANIACS ~~7.990~~ 7.490

RAYMAN ~~3.290~~ 2.990

RESCUE SHOT ~~4.990~~ 4.490

RESIDENT EVIL 2 ~~4.490~~ 3.990

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS ~~8.990~~ 8.490

RONALDO V-FOOTBALL ~~7.990~~ 7.490

STREET FIGHTER EX2 PLUS ~~7.990~~ 7.490

SYPHON FILTER 2 ~~6.990~~ 6.490

TEKKEN 3 ~~3.990~~ 3.490

TELEÑECOS RACEMANIA ~~4.990~~ 4.490

THE DUKES OF HAZZARD ~~4.995~~ 4.490

TOMB RAIDER III ~~4.990~~ 4.490

TOMBI! 2 ~~4.990~~ 4.490

V-RALLY 2 ~~3.990~~ 3.690

WWF SMACKDOWN! ~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCION
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

PS one





Características

El pasado 8 de junio Sony Japón anunció un nuevo diseño de PlayStation, llamado PS one, que se pondrá a la venta en el país del sol naciente el próximo día 7 de julio. Con esta nueva versión, Sony ha reducido una tercera parte el tamaño de la consola, siendo ahora sus dimensiones 193mm (an.) x 38mm (al.) x 144 (fon.). Sin embargo, el cambio de tamaño no será la única novedad, ya que PS one se podrá conectar a teléfonos móviles a través de un adaptador especial, algo que seguramente abrirá nuevos campos dentro del entretenimiento doméstico. Así, por ejemplo, podríamos estar hablando de un acceso a Internet, servicios exclusivos para usuarios de PS one...

En un principio, PS one llegará a España un poco antes de que lo haga PS2 con un precio similar al de la actual consola. Un poco más tarde lo hará la pantalla LCD que nos permitirá jugar sin necesidad de televisor e incluso en el coche.

Entra en la era portátil

Con la reciente presentación de PS one, Sony ha puesto de manifiesto, una vez más, el increíble apoyo que va a seguir dando a su consola gris. No sólo no la va a guardar en el baúl de los recuerdos, sino que la va a ofrecer una segunda juventud para que aproveche todas las posibilidades que ofrece el creciente mercado de los teléfonos móviles. Ps one seguirá siendo la misma consola, pero con unas funciones preparadas para afrontar el siglo XXI.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

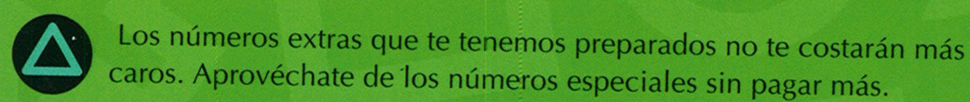
2 Gratis

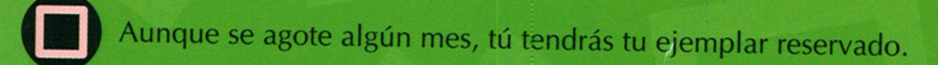
Una Memory Card de Sony

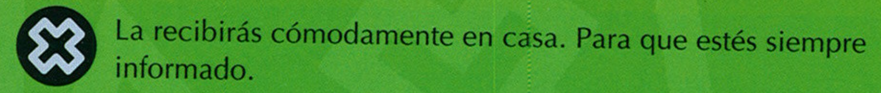


Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Destruction Derby Raw.

Por delante o por detrás. Al derecho o al revés. Por encima o por debajo. Ojito que no te den. Porque si lo hacen vas a terminar muy perjudicadito.
Esto es Destruction Derby Raw y aquí no valen los buenos modales. De 1 a 4 jugadores. Nuevas colisiones más realistas. Un montón de coches para convertir en chatarra.
31 nuevas pistas repletas de saltos, túneles y desviaciones. Y la posibilidad de comprar piezas sueltas para reparar tu coche. Si es que tiene arreglo.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.es